

PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • DREAMCAST • GAME BOY • NINTENDO 64

INDEX

INDICE

NL2

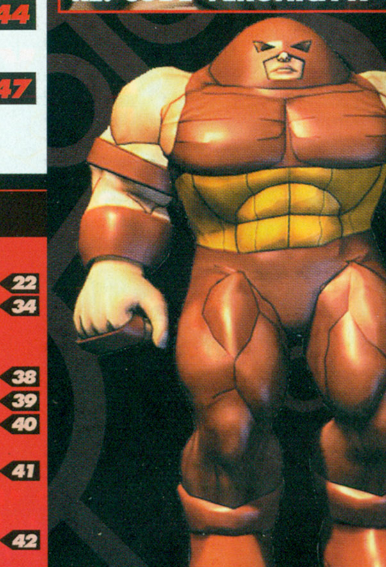
ESTE MES EN NEXT LEVEL EXTRA





SPIDER-MAN 2

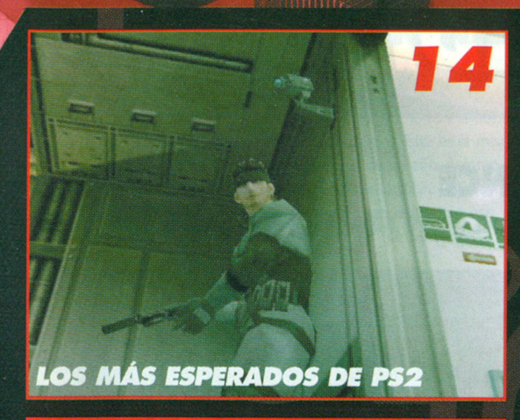
22
RE: CODE VERONICA X



CHEATERS PARADISE

SOLUCIONES

TRUCOS



FIRST APPROACH / FINAL TEST

EDITORIAL

Son cientos los lectores que nos escribieron felicitándonos por el nuevo contenido de Next Level Extra. A todos ellos, muchísimas gracias. Además de soluciones completas y muchos trucos, estamos haciendo noticias, anticipos y revisiones de los mejores juegos para PlayStation, y también para las nuevas generaciones de consolas, que ya son una realidad.

El futuro para los videojugadores fanas como nosotros no podría ser mejor. ¡Se vienen unos títulos impresionantes! Por eso, tengan o no una PlayStation 2, les va a gustar el informe de los juegos que más soñamos en la redacción, preparado especialmente por Maxi Ferzzola, el actual jefe de Redacción de nuestra hermana mayor, Next Level. Miren bien esos juegos, porque parecen mentira. Otro informe, esta vez a cargo de Jerry Vitorero, los va a introducir en las mejores técnicas para sobrevivir en un género que crece día a día en nuestras máquinas: los FPS, o *First Person Shooters*. Y claro, tienen la solución de Resident Evil: Code Veronica X, de la mano zombie de Marcelo Peñalver. ¡Disfrútenlos!

Durgan A. Nallar

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano - Gastón Enrichetti

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Máximo Frías - Diego Eduardo Vitorero

REDACTORES
Maximiliano Ferzzola
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORA EN ESTE NÚMERO
Marcelo Peñalver

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level Extra es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Laprida 1898, 11° "G" (1425) Teléfono: 54-11-4805-8974 - Buenos Aires, Argentina. E-mail: nlx@editorialpowerplay.com
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina, Septiembre de 2001

BATMAN VENGEANCE

EL MES PASADO HICIMOS UN ANTICIPO DEL NUEVO JUEGO DEL ENCAPUCHADO, Y AHORA TE MOSTRAMOS UNA FOTO EXCLUSIVA



Ubi Soft sigue laburando a full en el nuevo juego de Batman. Recordemos que saldrá para PlayStation 2, Xbox y Game Boy Advance, así que nadie se podrá quejar de no poder vivir sus aventuras en Ciudad Gótica. En el juego podremos usar varios bati-accesorios y los vehículos del orejudo Batman (auto, avión y lancha). ¡Ah sí, agreguen "bati" a todo adelante! Por supuesto, entre los malos estarán el Capitán Frío, la Hiedra Venenosa y todos los demás, Pinguino y Guasón incluidos. Batman Vengeance estará listo en octubre.

Si tienen acceso a Internet, no dejen de navegar hasta *www.ubisoft.com/batmanvengeance* para ver un excelente sitio dedicado al juego. Ahí tienen de todo: fotos para las tres consolas, wallpapers y una bandada de murciélagos apestosos que revolotean por toda la pantalla.

Harley Quinn



ECCO THE DOLPHIN NADA EN LA PLAY2

EL BRAVO DELFIN NO TIENE UNA ESCAMA DE TONTO



Entre las novedades de la exposición, Sony Europa anunció la llegada del delfín más denso del mundo de los videojuegos. Esta es la misma versión que viéramos en Dreamcast hace más de un año, desarrollada por Appaloosa Interactive, llamada *Ecco the Dolphin: Defender of the Future*. Gráficamente, el juego luce igual que siempre, y eso es bueno, porque tiene unos gráficos realmente maravillosos, tanto texturas como animaciones.

Por supuesto, para cuando Appaloosa termine de pulir la versión final de Ecco, habrá algunas mejoras con relación a lo visto en DC. La principal es una burbuja-brújula (!) que se podrá activar para no perdernos mientras aleteamos por las profundidades marinas y los bosques de coral. La brújula apuntará en la dirección del siguiente objetivo del mamífero, algo que faltaba en la Dreamcast.

DRAGON QUEST IV CONFIRMADO

LA REMAKE DE PLAYSTATION ES OFICIAL



La compañía Enix anunció la realización de una remake de Dragon Quest IV para PlayStation. El juego ahora posee gráficos poligonales (en 3D), al estilo Dragon Quest VII. Enix tiene grandes expectativas con este relanzamiento, ya que espera vender un millón de unidades en el Japón, donde la saga cuenta con una verdadera horda de seguidores. Dragon Quest IV (o Dragon Warrior IV) estará a la venta en Navidad en el país de Oriente.

Dragon Quest IV apareció en el Japón en 1994, para el llamado Famicom (Super Nintendo), vendiendo nada menos que 3,1 millones de copias, y fue el último título de la saga en tocar suelo americano.

¡PARAPPA THE RAPPER 2 VIENE, VIENE!

OTRA DE LAS NOVEDADES EN LA ECTS 2001 FUE SU PRESENTACIÓN A TODO RITMO

Sony Computer Entertainment Europe mostró un Parappa the Rapper 2 casi terminado en la exposición londinense, por lo que muchos pudieron echarle mano. El juego se nota realmente muy marchoso y lleno de alegría y color por todos lados. Gráficamente es una fiesta, y por supuesto el sonido brilla en todo aspecto. Además, entre nivel y nivel de puro ritmo, a veces aparece un minijuego muy entretenido.

Lo único que parece negativo de la segunda versión del popular Parappa es su nivel de dificultad, bastante sencillo. Un parappeador con algo de experiencia no tendrá problemas en dominarlo.

Parappa the Rapper 2 saldrá a la venta en Europa durante marzo del año próximo, pero no se anunció ninguna fecha para los Estados Unidos. ¿Habrá?

LA PLAY SE NOS LLENA DE MOSTROS

LA PELICULA DE LOS ESTUDIOS PIXAR Y DISNEY TRANSFORMADA EN JUEGO

Sony Computer of America se encuentra trabajando en un arcade de plataformas basado en la película *Monsters, Inc.*, próxima a estrenarse en nuestros pagos. Estará hecho en 3D y podremos personificar a James P. Sullivan, alias "Sulley", el simpático monstruo de pelaje azul, manchas púrpuras y cuernos que ven aquí. También podremos ser Mike, el pequeñito verde de un solo ojo.

Serán 15 niveles para explorar y habrá que resolver varios puzzles y entrenar a otros monstruos para que nos den una mano... o garra (o lo que tengan, bah). Monsters, Inc., el juego, estará cocinadito este 30 de octubre.





BLACK & WHITE EN LA PLAY

EL JUEGO QUE CAUSA SENSACION EN PC LLEGA A LA PSX, PERO...

Black & White es un suceso en el mundo de las computadoras, y no es para menos, porque no sólo tiene unos gráficos increiblemente bellos sino que las Criaturas que lo habitan ostentan una inteligencia artificial sin antecedentes en la historia del entretenimiento electrónico. Como ya deben saber si recuerdan del First Approach de NL2, este B&W nos permite ser dioses que protegen una o más aldeas, tratando de hacerlas crecer, al tiempo que combate contra las otras deidades en una lucha por el poder supremo y la destrucción del dios malvado Némesis.

Para sorpresa de todos, Lionhead Studios, responsable del juego, se animó a convertir la versión de PC a PlayStation, y posteriormente -a mitad de 2002- a PlayStation 2 y Xbox. El problema es que la versión de Play, aunque mantiene las voces originales y tiene secuencias de video intermedias, parece que es un desastre. No se puede hacer zoom y gráficamente deja muchísimo sin hacer. Su fecha de salida es el 23 de noviembre, pero se dice que parecen faltarle seis meses de trabajo para que quede potable.

Es una lástima. Era demasiado bueno para ser cierto.

LA NUEVA POKÉMON MINI

EN LA PASADA EUROPEAN TRADE COMPUTER SHOW, EN LONDRES, NINTENDO ANUNCIÓ SU NUEVA CONSOLA DE BOLSILLO.

La nueva y sorprendente consolita se llama Pokémon Mini y es un 75% más chiquita que el Game Boy Advance... sí, aunque no lo puedan creer. El pequeño prodigio tiene una pantalla de cristal líquido y dos botones, ¡y soporta el efecto rumble! Cosa e´ Mandinga.

La Pokémon Mini usa su propio tipo de cartuchos, obviamente. Nintendo dijo además que soportará juegos multiplayer vía el puerto infrarrojo, localizado en la parte superior de la carcaza. Este puerto infrarrojo tiene un rango operativo de 1,5 m.

Hasta ahora hay cuatro títulos en preparación para el Pokémon Mini, aunque no se dijo absolutamente nada de cuáles son, pero por supuesto podemos apostar que uno de ellos al menos tendrá que ver con Pikachu y sus amigotes.

Al parecer, el nuevo sistema sería lanzado a fin de año en el Japón, y en Europa ya empezado el 2002. En los Estados Unidos no se sabe; tampoco se dijo nada acerca de su precio.

LAS PRIMERAS XBOX VENDIDAS EN MEDIA HORA

IMPORTANTES CADENAS DE VENTAS DE USA AGOTARON POR ANTICIPADO SU PROVISIÓN DE CONSOLAS.

El pasado jueves 6 de septiembre, la cadena comercial Toys R de los Estados Unidos agotó la primera tanda de Xbox mediante el sistema de pre-compras, en sólo treinta minutos, según la agencia Reuter.

Toyrus.com y su socio online, Amazon.com, comenzaron a vender por anticipado una cierta cantidad de Xbox (no se sabe exactamente cuántas máquinas) a un precio por encima de $200 con relación al sugerido por Microsoft. La consola estará a la venta a partir del 8 de noviembre en los Estados Unidos a un valor de $299. Sin embargo, Amazon.com y Toyrus.com prevendieron la consola a $499 junto con algunos juegos y accesorios.

Contentos con el éxito de ventas, las empresas repetirán la operación de pre-venta el 11 de septiembre, luego de cerrada esta edición de NL2. También harán lo propio con la GameCube.

Por otra parte, otras compañías como Electronics Boutique y la subsidiaria de Barnes & Noble, GameStop, pre-venden algunas unidades de la consola de Microsoft con precios que van desde los $499 a los $1199. Sin palabras.

En el caso de Electronics Boutique, la Xbox puede comprarse acompañada de varios juegos y accesorios. Por ejemplo, el *Xbox Mega Bundle* de $724,99 consiste en la consola completa, un segundo pad, un memory card, un kit de reproducción de DVD (un card que va al puerto infrarrojo y el control remoto) y los juegos Halo, Oddworld: Munch's Oddysee, Madden NFL 2002, Dead or Alive 3, NASCAR Thunder 2002 y Tony Hawk's Pro Skater 2x.

WORMS BLAST

MORDÉ LA MANZANA... ¡ESTÁ LLENA DE GUSANOS!

Ubi Soft anda mostrando imágenes preliminares de la primera versión de Worms en 3D, llamada *Worms Blast*, que saldrá para PlayStation 2, Game Boy Advance, PC y después para GameCube. ¿No conocen a estos gusanitos? ¡Lo que se pierden! La serie Worms te hace morir de risa, sobre todo en multiplayer. Los jugadores dirigen pelotones de pequeñitos babosos armados con toda clase de elementos de destrucción masiva, por ejemplo lanzacohetes, granadas, misiles teledirigidos y ovejas asesinas... (?) Sí, y no faltan armas más "artesanales", como un buen bate de béisbol y una escopetita de doble caño. Se pelea por turnos y gana el pelotón superviviente. ¡Es un juegazo!
En esta nueva versión hay más locuras: monstruos marinos que atacan al azar, tormentas de meteoros y torpedos. Los gusanitos reptarán hacia nosotros en noviembre.







SOUL CALIBUR 2

EL MEJOR ARCADE DE LUCHA SE VUELVE MULTIPLATAFORMA

Namco confirmó la secuela del impresionante Soul Calibur, el mejor juego de lucha de la Dreamcast, para PlayStation 2, GameCube y en el futuro incluso para Xbox. El juego saldrá para los mercados japonés, europeo y americano, así que nadie se quedará sin pelear en ninguna parte del mundo.
Junto con Soul Calibur 2 se anunció también una versión multiplataforma de Ridge Racer.



FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

GANADORES DEL CONCURSO

El mes pasó volando y nuestro buzón electrónico se atestó de e-mails enviados por los fanas de Final Fantasy, explicando la mayoría con lujo de detalles por qué se consideran merecedores de alguno de los premios del concurso. Todos estuvieron muy bien, aunque muchísimos se olvidaron de poner sus datos completos, perdiéndose la posibilidad de participar. ¡No se olviden para la próxima!
He aquí los ganadores, en orden alfabético:

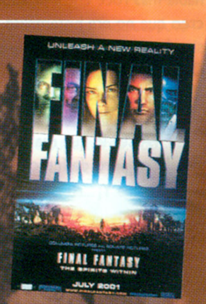
REMERA Y POSTER

Adrián Esteban Adobatto, DNI 31.592.982
Alejandro Rodrigo Domínguez, DNI 28.675.359
Andrea Soledad Arroyo, DNI 29.093.462
Jorge Ezequiel Montes de Oca, DNI 26.823.116
Pablo Fernández Retik, DNI 32.111.928



POSTER

Agustín Serruya
Alejandra Galtieri
Cristian Bruno
Fernando Arias
Guillermo Accialini
Jorge Daniel Surbano
Leandro Nahuel Padula
Nicolás Ignacio Falótico
Nicolás Salgueiro
Pablo A. Fuentes



¡Felicitaciones a todos! Pueden pasar a retirar sus premios por **Hipólito Yrigoyen 3718, 5° piso**, de lunes a viernes en el horario de 11 a 18 horas. Quienes no residen en la Capital Federal o el Gran Buenos Aires, por favor envíennos su domicilio en un e-mail o carta, así se los podemos hacer llegar. ¡Gracias y hasta la próxima!

PS2

FIFA 2002

PSX

COMPAÑIA: EA Sports
DISTRIBUCION: Electronic Arts
FECHA DE SALIDA: Noviembre

Bueno, aquí estoy, varios meses más tarde desde que saliera FIFA 2001. El interrogante que nos carcome la cabeza a los fanas de los deportes virtuales, es si la nueva entrega de FIFA traerá cambios sustanciales con respecto al que ya salió. Esto creo que nos pasa todos los años y, a medida que corre el tiempo, por lo menos yo, voy perdiendo las esperanzas poco a poco. ¡Pero bueh!



A continuación, las novedades que traerá esta nueva entrega de FIFA próxima a salir.

Innovador sistema de pase: El nuevo sistema de pase de FIFA 2002 incorpora un modelo abierto y flexible. Podremos pasar balones al hueco, realizar paredes o dirigir a nuestros compañeros en jugadas de estrategia contra la defensa. Con este nuevo sistema se beneficiarán los jugadores de todos los niveles.

Nuevos modelos de entradas y árbitros:
Ahora, el momento y el ángulo en el que barremos a un jugador determinarán que tengamos éxito o que provoquemos la ira del árbitro. Los jugadores serán responsables del comportamiento de su equipo, lo que les requerirá que evalúen los riesgos a la hora de hacer las jugadas.

Modo de clasificación para el Mundial FIFA 2002:
Experimentaremos los altibajos de una fase de clasificación para el Mundial FIFA 2002.
Seleccionaremos una de las selecciones nacionales y comenzaremos el viaje rumbo a Corea/Japón 2002.
Estas son sólo algunas de las mejoras que traerá la nueva versión para este fin de año.



Por otro lado, y como es típico en la serie, el apartado gráfico es algo en lo que EA Sports hace más hincapié a la hora de programar. El nivel de detalle de los jugadores es mayor que nunca, incluyendo rostros más realistas, peinados y accesorios para cada jugador en particular.
Traerá más equipos y ligas que sus antecesores, como son las Licencias de más de 75 selecciones nacionales y de 16 ligas, incluida la Premier League inglesa, la Bundesliga alemana, la Primera División española, la LNF francesa y la Major League Soccer (MLS) estadounidense. En teoría, la primera división de nuestro país tendría que estar incluida, o por lo menos Boca Juniors, ya que fue el último ganador de la Copa Libertadores de América y de la Copa Intercontinental; vamos a ver qué pasa.
Una de las cosas que siempre se le criticaron a FIFA, y más aún a la versión para consola dado que tiene un duro contrincante que superar, es que es demasiado arcade y no tiene nada de simulador; cualidad que desborda en Winning Eleven. Para FIFA 2001 se había prometido mucha más simulación, pero por esas cosas de la vida esto quedó en la nada, y si bien había más roce entre jugadores y pérdida de pelota, creo que no era justamente porque tuviera más de simulación.
Dentro de un par de meses más podremos disfrutar del juego de EA Sports basado en una de las licencias que más seguidores tiene, y esta vez esperemos que FIFA sea lo que realmente queremos todos: un simulador puro de fútbol.

PSX

SPIDER-MAN 2 ENTER ELECTRO

COMPAÑIA: Vicarious Visions
DISTRIBUCION: Activision
FECHA DE SALIDA: Octubre 2001

Sin lugar a dudas, se viene la Spidermanía. Luego de que se nos cayera la baba con el primer Spider-Man para PlayStation, y después de ver el prometedor avance de la película que se estrenará en mayo del año entrante -si no la vieron tienen que ir a la casa de un amigo que tenga PC y pedirle que la baje de Internet o les preste el CD de Xtreme PC donde salió... le va a molestar pero vale la pena parecer un pesado, créanme- que vendrá acompañada de su respectivo juego para Play 2, se ve que el héroe arácnido estará en boca de todos en los próximos 6 meses. Y tal vez la mejor noticia para los usuarios de la vieja



consola de Sony es que las aventuras del inquieto fotógrafo Peter Parker seguirán entreteniéndonos este octubre con *Spider-Man 2: Enter Electro*, un nuevo capítulo del arcade que supo cosechar nada más que buenas críticas en todo el globo, pues hace rato se esperaba la reivindicación del simpático superhéroe, que además de no tener un cobre tiene que trabajar como un preso, soportar a la pesada de la tía... ¡Y encima salvar al mundo!

Si les gustó el primer juego, las buenas noticias es que el engine es el mismo; Vicarious Visions prácticamente no ha tocado nada, salvo mejorar el traje de nuestro héroe, y algún que otro detalle muy por arriba. En donde sí ha metido mano es en la temática del juego, ya que en Enter Electro se hará hincapié en las peleas del Hombre Araña, que serán muchas, y la exploración en niveles no lineales, en donde podremos recorrer las calles a nuestro antojo, para ir completando ciertos objetivos asignados. Este tipo de escenarios podrá parecer un tanto confuso al principio, pero a nuestro parecer tienen mucho que ver con la personalidad de este héroe de Marvel, que patrulla la ciudad pareciendo estar en todos lados al mismo tiempo.

Obviamente, en Enter Electro podremos utilizar muchas habilidades (tal vez todas) del Hombre Araña, como por ejemplo treparse por las paredes, enredar a nuestros enemigos, crear proyectiles, y todas las cosas maravillosas que hace Peter con esa telaraña que parece no acabarse nunca. Pero si ninguna de estas cosas los sorprenden, Vicarious Visions preparó nuevos chiches para nuestro radioactivo amigo, como por ejemplo telaraña de hielo y de aturdimiento. Las características de estos dos nuevos poderes de Spider-Man hablan por sí mismos, pero para cumplir decimos que con la primera se puede congelar por un instante a nuestros oponentes, mientras que con la segunda es posible atontarlos otro tanto.

Tuvimos oportunidad de ver algunos videos del desarrollo del juego -que estará entre nosotros en muy poco tiempo-, y nos maravillamos con algunas cosas, mientras que nos asustamos con otras. Para comenzar, los desarrolladores parecen haberle prestado muy poca atención al aspecto de nuestros oponentes, que se parecen horrorosamente a medida que vamos avanzando en el juego. Por el otro lado, el diseño de los niveles es impecable, y en este aspecto se puede decir que Vicarious está a la altura del trabajo realizado por Neversoft en el anterior Spider-Man.

En síntesis, todo parece indicar que esta nueva aventura del arácnido va a ser realmente imperdible, especialmente para quienes jugaron la primera parte o están esperando la mega película que nos va a hacer desear que la araña radioactiva nos pique una y otra vez...



PSX

SYPHON FILTER 3

COMPAÑIA: Sony Bend
DISTRIBUCION: SCEA
FECHA DE SALIDA: 27/09/2001

De seguro ésta es una sorpresa para muchos, ya que el paso más lógico para hacer que una saga exitosa pueda evolucionar era obviamente pasarla a máquinas más avanzadas como la PS2, por ejemplo.



Pero evidentemente y más que nada debido a razones comerciales, eso no sucederá con la serie Syphon Filter, que aparentemente verá su final en este tercer episodio.

Al parecer, el equipo de desarrollo no andaba con demasiadas ideas a la hora de pensar en un nuevo argumento y es por eso que no se les ocurrió una mejor idea que hacer una especie de retrospectiva de la vida de los personajes, en la que aparentemente recuerdan sus hazañas; para decirlo de otra manera, una especie de choreo a un juego que ya de por sí era un choreo, como Tomb Raider Chronicles.

La acción obviamente se desarrollará antes de lo que ocurrió en la versión anterior, pero lo que no se dio a conocer es si se tratará de una serie de misiones independientes o si al menos habrá una trama un poco más estructurada. Según parece, la dinámica del juego estará más orientada a la acción que a otra cosa y aunque habrá momentos en los que vamos a poder hacernos los Solid Snake y tratar de pasar desapercibidos, en la práctica no será necesario.

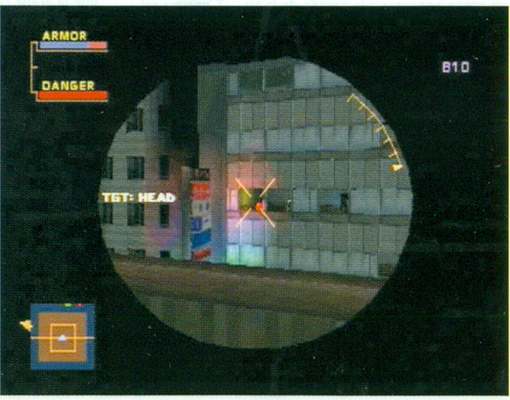


Una de las novedades más importantes que veremos es que, además de las misiones comunes, se ha incluido un modo muy parecido (por no decir afanado) a lo que es el VR Training en *Metal Gear Solid* y, al igual que en el clásico de Konami, aquí tendremos diferentes misiones clasificadas en distintas categorías, en las que podremos poner a prueba nuestras habilidades.

Si hablamos de los gráficos, en este apartado podría decirse que el avance tecnológico es casi inexistente, ya que lo que se ve en las imágenes dadas a conocer por Sony no es demasiado distinto a lo que ya vimos en el resto de la serie y en algunos casos deja bastante que desear.

Además de los ya tradicionales protagonistas (Gabe Logan y Liang Xing) habrá un par de personajes nuevos que vamos a poder usar durante el transcurso de juego, y por supuesto algunas nuevas armas entre las que se encuentra una muy similar a la que usaban en la película *Eraser* (si, la de Arnold), que nos permite ver a través de ciertas estructuras o reventar enemigos detrás de una pared.

En lo personal, creo que los amigos de Sony no se están esmerando demasiado, ya que este último título de la conocida franquicia se ve más como un compilado de choreos que otra cosa, pero bueno, habrá que esperar hasta fines de septiembre para ver qué tan bueno resulta.



PSX X-MEN MUTANT ACADEMY 2

COMPAÑIA: Paradox
DISTRIBUCION: Activision
FECHA DE SALIDA: Septiembre 2001

Después de haber tenido más éxito del que se esperaba en un primer momento, los amigos de Paradox ya casi tienen lista la segunda parte de X-Men Mutant Academy, que verá la luz en su versión para PlayStation a mediados de septiembre.

Tomando muchos elementos de los clásicos juegos de pelea 2D de Capcom y usando gráficos 3D bastante detallados, la primera versión logró atrapar a muchos fanáticos del género y esa es la principal razón por la que en este caso sus creadores piensan repetir la misma fórmula sin modificar demasiado la estructura del juego original.

Salvo por los lógicos e inevitables cambios en lo relacionado con los gráficos, efectos especiales, escenarios y la incorporación de algunos nuevos mutantes, el resto se mantendrá fiel a la versión original, de manera que quienes lo hayan jugado ya saben lo que pueden esperar de esta secuela.

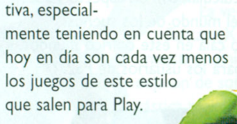
Los modos de juego que ofrecerá *X-Men Mutant Academy 2* aparentemente serán los mismos de antes, incluyendo el modo "Cerebro", que una vez más podremos usar para habilitar cosas ocultas, opciones especiales y toda esa clase de cosas.

El sistema de pelea seguirá teniendo un estilo muy parecido a lo que se ve en la mayoría de los juegos de Capcom (en especial los de la serie Vs) y, según se sabe, en esta ocasión la gente de Paradox ha hecho algunas mejoras en la parte técnica para optimizar el funcionamiento del juego y poder aumentar un poco la calidad de los gráficos.





Si ser la gran revelación, este nuevo X-Men sin dudas ofrecerá a los fans del género una muy buena alternativa, especialmente teniendo en cuenta que hoy en día son cada vez menos los juegos de este estilo que salen para Play.





UNA REFLEXION PERSONAL • POR MAXIMILIANO FERZZOLA

LOS MAS ~~ESPERADOS~~ SOÑADOS DE PS2



Fue la noche que me compré la PS2, recuerdo. Estaba excitadísimo. Tantas nuevas aventuras por vivir... tantos nuevos momentos que quedarían grabados para siempre en mi memoria. Respiraba con dificultad cuando me acosté. Sudaba copiosamente. Cerré los ojos, comencé a soñar...

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Y ahí estaba yo. En ese *Forgotten Realms* que eclipsó a los fanas de PC. Frente a la Puerta de Baldur. Mi espada presta a la batalla, mis hechizos memorizados, mi armadura brillante. Recuerdo haber batallado contra monstruos invencibles, al mejor estilo arcade, durante tres capítulos, sediento de venganza. A mi lado, un hermano de batalla peleaba como si su vida se fuera en ello. Su vida y la mía, dependían de ello. Eramos dos contra un mundo espectacular, con un aspecto visual comparable sólo... con el mundo de los sueños. Engendro tras engendro caía en este onírico mundo que BioWare prepara para los usuarios de PS2.

DEVIL MAY CRY

Debe haber sido por la espectacular demo que jugué días antes del sueño. Pero, y a pesar de mi panza cervecera, estaba en las ropas de Dante, siendo el demonio amistoso, deseoso de vengarse de los suyos. Capcom había diseñado este mundo de acción intensa y adictiva. Podía hacer de todo, mi espada sesgaba vidas al roce, mis pistolas reventaban cráneos sin cesar, mi demonio interno emergía si las cosas se ponían feas, combos infinitos salían con un par de movimientos. Tanto el sueño como la demo me dejaron con ganas de más, mucho más. Y cuando a los meses me enteré que Capcom había cambiado el sistema de juego para



el Mal que se cierne sobre esta tierra de fantasía.

La versión japonesa de Final Fantasy X ya está a la venta, y nuestros amigos orientales ya dejaron de soñar para vivir una fantástica realidad.

mejor, era un soñador asiduo al mundo de pesadillas de Dante.

FINAL FANTASY X

¡Bliztball! ¡Estaba jugando Bliztball! Ahora lo sé, por aquel entonces era sólo un deporte acuático. Luego, cuando nos llegó la entrevista que le hicimos a Square, que sale en el próximo número de Next Level, le pude poner un nombre. Pero no era todo lo que hacía en aquel sueño. Claro, jugar Bliztball me encantaba, pero nada me detendría en ayudar a Yuna en su aventura por destruir

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

La lluvia caía sobre el Puente Washington. Los autos aceleraban coloreando la noche con sus borrosas siluetas. El perfil de un hombre.



Y así comienza la aventura más soñada de todos los tiempos. No creo ser el único que se metió en ese barco por las noches ociosas. Estoy seguro que todos y cada uno de nosotros nos escurrimos por las esquinas sin ser detectados. No me cabe la menor duda que todos nos escondimos de los guardias a cada oportunidad. Y que *Revolver Ocelot* fue abatido más de una vez por nosotros, todos, disparando al unísono desde aquel mundo de sueños.

ONIMUSHA 2

Ya no era Samonuske. Y habían pasado 10 años desde la primera aventura. Ahora me conocen como Yagyuu Juubei. Oyu y Magoichi se unían a mi causa. Pero lo único que recuerdo son imágenes sueltas de lo acontecido. Debe ser porque Capcom jamás develó la misteriosa trama de este título. Pero eso no detiene a legiones de samurais para combatir contra las nuevas hordas de zombies orientales, salvando una y otra vez al mundo.

SILENT HILL 2

La pesadilla más agradable que he tenido en años. Mi esposa muerta me había llamado, debíamos encontrarnos allí. El pueblo de Silent Hill se desplegó ante mí y comencé a temblar. Monstruos sin rostros me perseguían por las oscuras callejuelas. Y el terror se apoderó de mi alma, tal cual me sucedió cuando la primera versión. Personajes enigmáticos salían a mi encuentro. Todavía puedo escuchar sus gritos. Todavía escucho los míos...

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Dormido, me despierto como Raziel y encuentro a los clanes vampiros desaparecidos. Un nuevo enemigo acecha desde las sombras. Es mi deber vengar a los míos, moviéndome entre planos, investigando cada pista que se me cruce, desmembrando enemigos, destruyendo a mi paso, deglutiendo las almas de todos ellos. Y el sueño continúa, como Kain, el Rey de los Vampiros...

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Tiempo atrás, cuando compré la primera consola de Sony, soñé que era un viajero a quien nadie daba cobijo. Desamparado, unos bandidos me atacaron por la noche y tomaron mi vida. Un necromante me arrancó de las frías manos de la Parca y me trajo a este mundo, muerto una vez más. Vengué mi muerte y pronto me hice con el control del clan vampiro. Era su Señor Supremo, hasta que Raziel atacó. Dormí por 200 años y desperté. Y mis clanes se han unido con los Seraphin. Los traidores deben ser ajusticiados...

Pero... ¿saben qué? ¡Es hora de dejar de soñar! Pronto, todos estos sueños se harán realidad. Mientras tanto, los espero donde todo puede ser verdad. En aquel mundo donde nos sumergimos cuando nuestros párpados comienzan a pesar...





SAIYUKI: JOURNEY WEST

Un pequeño templo budista, en China. Sanzo, un joven monje, recibe la visita de Lady Kannon, una de las guardianas del Cielo. Ella lo envía a reunir a los cinco guardianes del Templo del Trueno, en la India. Y allá va Sanzo, medio de mala gana, porque el camino es largo y está infestado de peligros.

Saiyuki es un gran juego. Es un RPG táctico, al estilo Final Fantasy Tactics, para darse una idea. Sanzo es el personaje principal, con una onda *Dragon Ball Z*, pero pronto se le unirán otros amiguitos, como el pulgoso rey mono Son Goku, una bestialidad de bicho. Un personaje es más poderoso que el otro, y cada cual con un poder especial (y un arma especial). Por ejemplo, Sanzo puede invocar a un espíritu guardián para que lo ayude. Los demás miembros de la partida pueden convertirse en una forma mucho más poderosa, aunque aun así pueden caer inconscientes si el ataque sufrido es suficientemente potente. ¡No hay que abusar!



Las batallas son por turnos -no como en Tactics- y se pelea con hasta seis enemigos a la vez, usando toda clase de armas y poderes mágicos. Al estilo Chrono Cross, cada personaje está alineado



COMPAÑIA: KOEI
DISTRIBUCION: KOEI

8.0 EXCELENTE

con un elemento de la naturaleza: madera, tierra, agua, fuego y metal; y



debe usarlos de acuerdo a la situación. Cada elemento puede ser mejorado con la experiencia para hacer cada vez más efectivos los ataques del grupo. Son el progreso de estos elementos, y la habilidad de convertir a los personajes en seres más poderosos, lo que vuelven adictivo a Saiyuki. Al terminar cada batalla, la historia continúa, abriéndose en dos ramas en dos oportunidades durante el juego, que lleva unas 30 horas terminar. En cuanto a gráficos y sonidos, no iguala a los de Final Fantasy Tactics; se sienten algo anticuados para los tiempos que corren. Aunque pensando que se trata de una PlayStation, no están para nada mal. Los personajes son en 2D, muy bien trabajaditos, sobre todo cuando se transforman, y las escenas intermedias son al estilo anime.

En síntesis, *Saiyuki: Journey West* resultó ser un RPG con mucha táctica de por medio, pero no difícil sino, por el contrario, muy jugable y entretenido, y uno de los últimos juegos de este tipo para la vieja consola gris de Sony.



PSX

TECHNOMAGE

COMPAÑIA: Sunflowers Interactive
DISTRIBUCION: Sunflowers Interactive





Esta producción de Sunflowers para los amantes de los juegos de rol, es una interesante amalgama entre diferentes géneros clásicos. Por un lado, tenemos un RPG muy similar a, por ejemplo, Alundra -¿se acuerdan?-, acción en vivo, nada de turnos y dungeons lleno de bichos para explorar. Pero TechnoMage no queda con eso, no. Por otro lado tenemos muchos puzzles que, por momentos, nos hacen creer que estamos jugando una aventura gráfica. Y, aunque muchos de los planteos de esos puzzles son triviales y su desarrollo frustrante, no deja de ser una variante en un género en donde pareciera que está todo dicho.
La historia nos cuenta las peripecias de Melvin, abucheado por su sociedad y acusado de traer la destrucción al mundo de Gothos. Por supuesto que es tarea de Melvin poner las cosas en claro, y transitar los rincones más oscuros de Gothos para lograr su cometido.
Todos los diálogos están hablados en un perfecto inglés, aún los menos importantes; y si bien es cierto que los actores se podrían haber puesto más pilas a la hora de actuarlos, no es nada que no se pueda obviar. El desarrollo de nuestro personaje es personalizado, y podemos asignar puntos en las características que más nos gusten. O sea que podemos ser un excelente mago o un excelso guerrero o, por qué no, tener las habilidades de los dos a medio desarrollar.
Bueno, no todo son flores... la acción puede ser demasiado lineal para algunos, hasta infantil si se quiere. Y algunos puzzles son medio estúpidos, pero... es lo que hay.
La historia no es demasiado "ganchera" y todo el juego en sí tiende a captar la atención de los más novatos, ya que no resulta -salvo por unos puzzles endemoniados- demasiado difícil de terminar. Corto, además.
Pero no hay problema, *TechnoMage* es un muy buen juego -un tanto desaprovechado- que gustará a todo aquel que le vayan las aventuritas épicas y no pretenda el juego definitivo.





DC HEAVY METAL GEOMATRIX

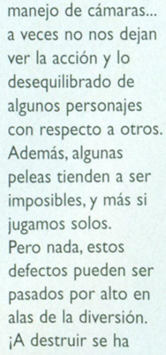
COMPAÑIA: CAPCOM
DISTRIBUCION: CAPCOM

8.8 EXCELENTE

Otro juego desquiciado para enloquecer aún más! Sí, gente linda, Heavy Metal: Geomatrix ya está entre nosotros. ¡Y es excelente! Usando el mismo engine con el que se despachó *Spawn: In the Demon's Hand* meses atrás -pero usado como la gente- Capcom nos trae una de las experiencias al estilo Deathmatch más frenéticas para Dreamcast. Cuatro equipos se pelean por la supremacía virtual, y son tres los integrantes de cada uno. Todos los personajes son caras conocidas para los amantes de la vieja revista de culto *Heavy Metal*. Los 818 Stompers, los 911 Elite, los 707 Metal Heads y los 323 Agents se dan con todo lo que tienen para demostrar al mundo quién es el "más mejor".

Las luchas son en tercera persona, se desarrollan en enormes arenas en 3D, con unos cuantos -a veces hasta cuatro- luchadores dentro de ella. Armas de destrucción suprema a nuestra disposición y un control sencillo, pero complejo y completo a la vez. Metal al palo, bandas como Megadeth, Dust To Dust y el mismísimo Halford corean sus sintonías de devastación mientras pateamos traseros. Hermosas mujeres y corporales hombres, todos contra todos. ¡Una orgía de dolor!

Los modos multiplayers son la maza, Deathmatch o cooperativo con amiguetes y un modo extra single player más por si querés más.



Entre los puntos flojos, se encuentra el manejo de cámaras... a veces no nos dejan ver la acción y lo desequilibrado de algunos personajes con respecto a otros. Además, algunas peleas tienden a ser imposibles, y más si jugamos solos.

Pero nada, estos defectos pueden ser pasados por alto en alas de la diversión. ¡A destruir se ha dicho!

RESIDENT EVIL CODE: Veronica X

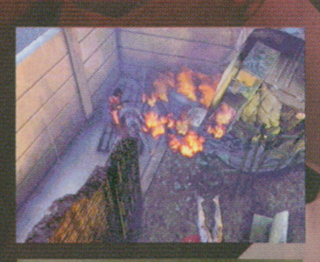
POR MARCELO PEÑALVER

Pese a que al momento de salir la versión de Dreamcast entregamos una completísima solución para este juego (Que se 'devoró' varias páginas de nuestra hermana Next Level y hasta tuvo que ser dividida en dos números), tampoco queríamos que ninguno de nuestros lectores poseedores de una flamante PS2 se privara de tener la guía para este fantástico juego, por lo que elaboramos ésta, bien práctica y compacta, con todos los pasos a recorrer y todos los secretos a saber del mejor título de la saga.

PARTE 1 • CLAIRE REDFIELD

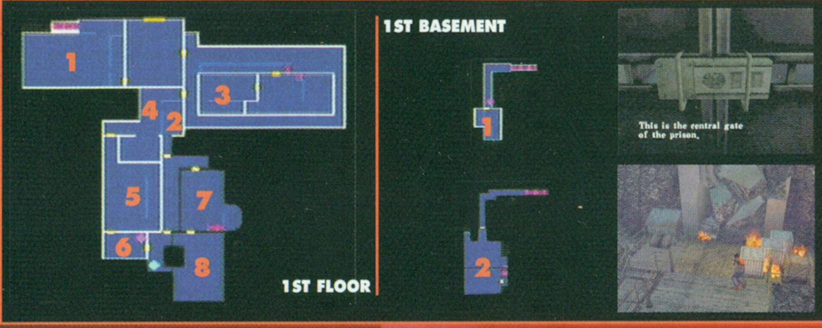
PRISION

Equipá el Lighter y encontrate con Steve.
Agarrá la M-100P ***(IF / 3)***.
Conseguí el Padlock ***(IF / 4)*** y usalo en la reja ***(IF / 2)***
Agarrá el Hawk Emblem ***(IF / 6)*** (Dejá todos los objetos metálicos en el detector) y usalo en el 3D Duplicator ***(IF / 5)***.
Agarra el Extinguisher ***(IF / 4)*** y usalo para apagar el fuego y poder agarrar el maletín ***(IF / 1)*** (Examinalo para conseguir el TG-01)
Usa el TG-01 en la máquina que está al costado del 3D Duplicator ***(IF / 5)***
Recuperá tus cosas del detector y usá la copia del emblema para abrir la puerta del norte y salir de la prisión.



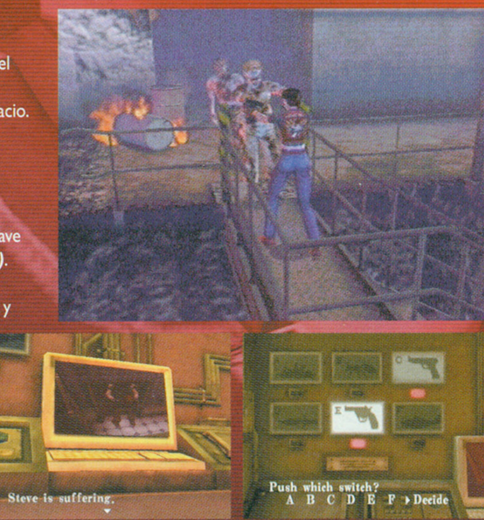


MAPAS DE LA PRISION



PASSAGE

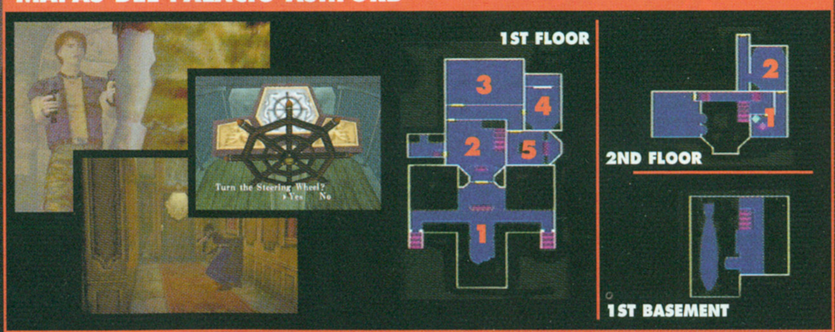
Juntá la caja con las demás y subite para evitar el fuego y cruzar del otro lado.
Seguí el camino hacia el norte para llegar al palacio.

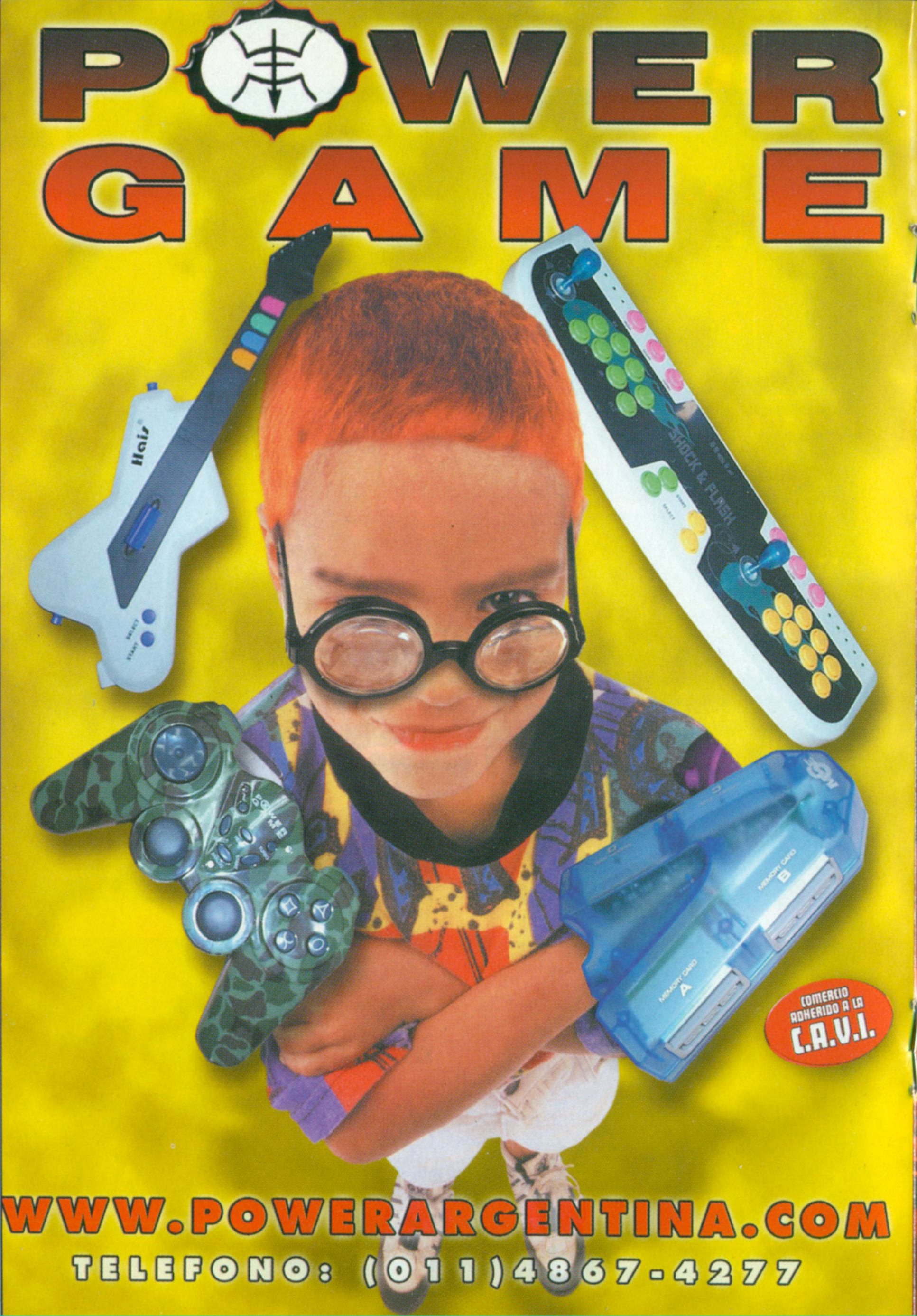


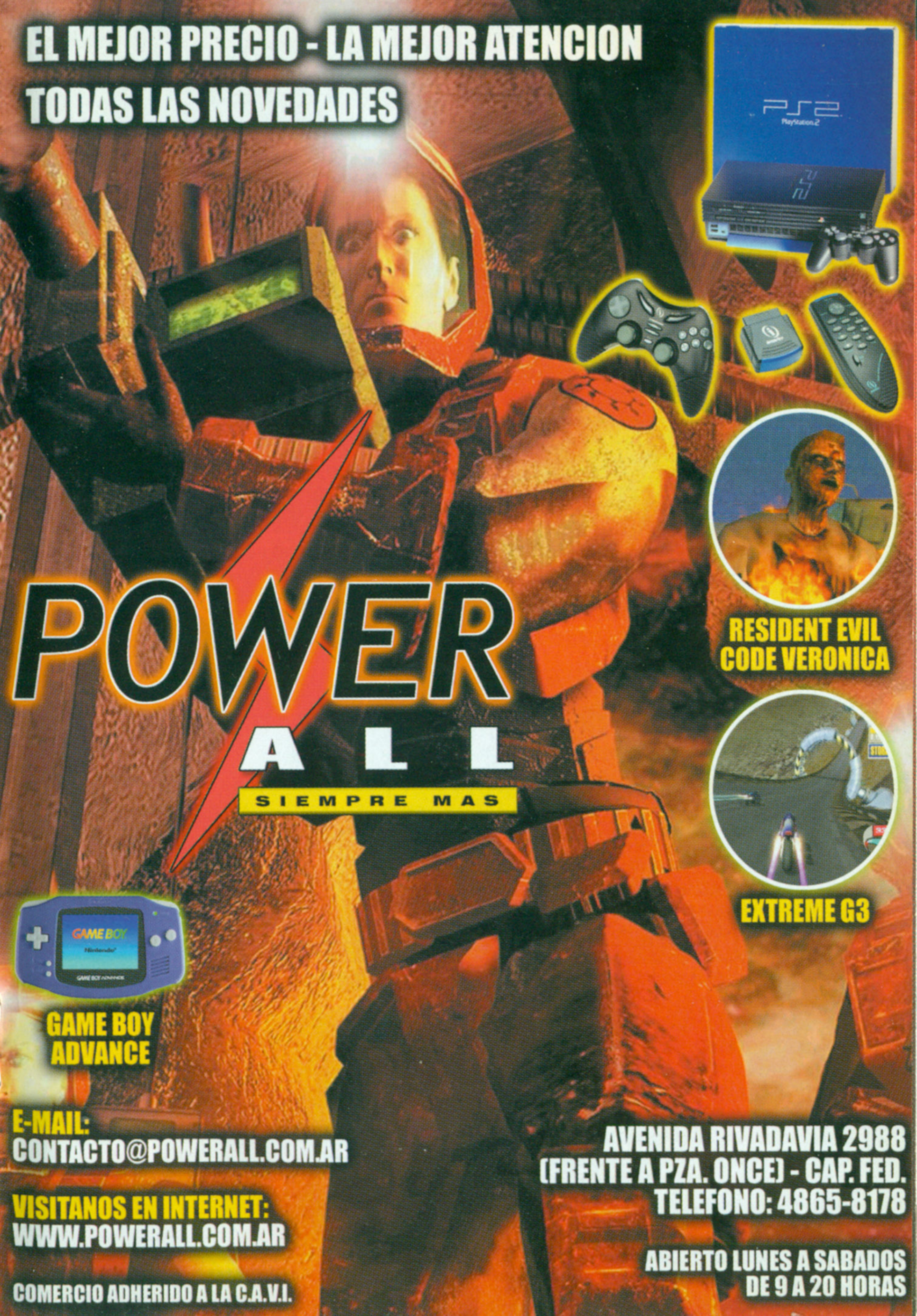
PALACE

Recogé el Navy Proof ***(1F / 1)***.
Andá al segundo piso y mové el mueble en el save room para agarrar la ID Umbrella Card ***(2F / 1)***.
Ingresá 'NTC0394' en la computadora ***(1F / 2)***.
Presioná el botón debajo de la hormiga ***(1F /4)*** y recogé el Steering Wheel en el mismo cuarto (NO agarres las Gold Lugers).
Tratá de salir del palacio y cuando oigas gritar a Steve, volvé a la habitación y salvalo presionando 'C' y 'E' en el panel.
Usá la Steering Wheel en el B1F para acceder al submarino y accioná la palanca para que te lleve al aeropuerto..

MAPAS DEL PALACIO ASHFORD




POWER
GAME
Hais
SELECT
START
SHOCK & FLASH
SELECT
START
POWER GAME
MEMORY CARD
A
MEMORY CARD
B
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
WWW.POWERARGENTINA.COM
TELEFONO: (011)4867-4277

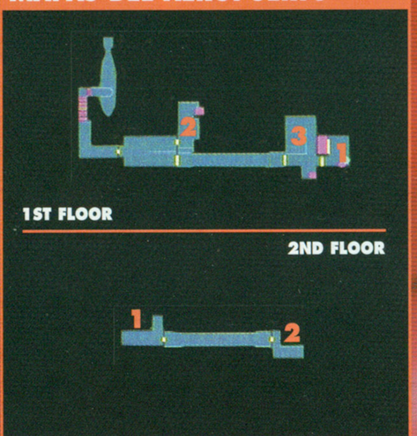


EL MEJOR PRECIO - LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
PS2
PlayStation 2
POWER ALL
SIEMPRE MAS
RESIDENT EVIL
CODE VERONICA
EXTREME G3
GAME BOY
GAME BOY
ADVANCE
E-MAIL:
CONTACTO@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET:
WWW.POWERALL.COM.AR
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
AVENIDA RIVADAVIA 2988
(FRENTE A PZA. ONCE) - CAP. FED.
TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO LUNES A SABADOS
DE 9 A 20 HORAS

AIRPORT

Manejá la grúa para apartar la caja, accioná el interruptor y agarrá la Biohazard Card ***(1F / 3)***.
Volvé al palacio, salí hacia el puente y de ahí entrá a la…

MAPAS DEL AEROPUERTO





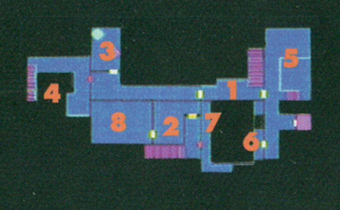
MILITARY TRAINING FACILITY



Esquivá al gusano, agarrá el Bow Gun ***(2F /2)*** y leé un documento.
Usá la Biohazard Card en la compuerta cerrada
Esquivá los disparos de Alfred y recogé del segundo piso el Hemostatic ***(2F / 3)*** y las Sub Machine Guns ***(2F / 4)***
Cambiale las ametralladoras por la Gold Luger a Steve ***(1F /3)***.
Controlando a Steve, llegá al final del ***B1F / 2***
Una vez que manejes nuevamente a Claire, seguilo hasta llegar a un balcón donde se desmorona el piso.
Usá el elevador para llegar al primer piso y agarrá el Eagle Plate ***(1F / 1)***.
Andá al balcon desde donde te disparó Alfred ***(2F / 1)*** y colocá el Eagle Plate en el hueco para conseguir la Emblem Card.
Usá esta tarjeta para destrabar todas las puertas que la Biohazard no puede y agarrá el Grenade Launcher ***(B1F)*** y el Army Proof ***(2F / 5)***.
Manejá la cámara para ver el número escrito en el póster de la pared ('1126') e ingresalo en el panel para poder recoger la Picture Of Skeleton ***(2F / 8)***.
Escapá lo antes posible y volvé al primer piso para colgar el cuadro del esqueleto en la pared y conseguir la Gold Key ***(1F / 1)***.

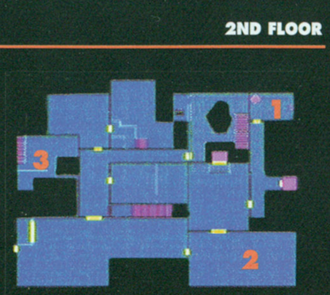


MAPAS DEL ESTABLECIMIENTO MILITAR

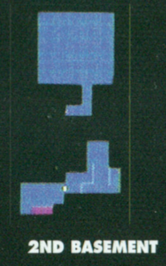


2ND FLOOR

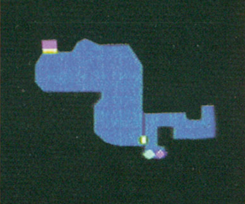
1ST BASEMENT



1ST FLOOR



2ND BASEMENT



3RD BASEMENT

PALACE

Colocá las Gold Lugers en la puerta del Save Room ***(2F / 1)***.
Encendé la computadora y mové las agujas del reloj en el siguiente orden: Left - Right = 1, Left = 9, Right = 7, Right, Right, Right = 1.
Ingresá '1971' en la computadora para descubrir un pasaje secreto hacia...



PRIVATE RESIDENCE

Subí las escaleras y apagá el antiguo tocadisco para conseguir la Silver Key ***(2F / 1)***.

PALACE

En el segundo piso, abrí la puerta con la Silver Key para acceder al casino.
Esta llave abre otra puerta en el primer piso, donde podés conseguir el segundo Eagle Plate ***(1F /3)***.



PRISON

Colocá el Eagle Plate en el hueco cercano a la guillotina (1F /2) y agarrá el maletín (1F / 8).
Peleá contra el 'Anatomist' para conseguir el Glass Eye (1F / 7) y colocalo en la estatua tuerta para acceder al sótano secreto.

Sacale la Rusted Sword a la estatua de la pared ***(B1F / 2)*** y girá con el palo la estatua del medio hasta disipar el gas. Volvé a colocar la espada en la misma estatua y peleá con el zombie para conseguir el Piano Scroll ***(B1F / 2)***.
Llevale a Rodrigo la Hemostatic ***(B1F / 1)*** y dale el encendedor para recibir el Lockpick y poder abrir todos los maletines que encontraste.

PALACE

Usá el Piano Scroll en el piano del casino para conseguir el King Ant Object ***(2F / 2)***.
Usá la Gold Key en la puerta cerrada cercana a la habitación donde salvaste a Steve ***(1F /5)***.
En el cuarto de los retratos seleccionalos en este orden: mujer, hombre con dos bebés, el pelirrojo sonriente, el otro pelirrojo, el canoso y el hombre vestido de azul.
El Earthenware Pot aparecerá, y dentro de él está el Queen Ant Object.

PRIVATE RESIDENCE

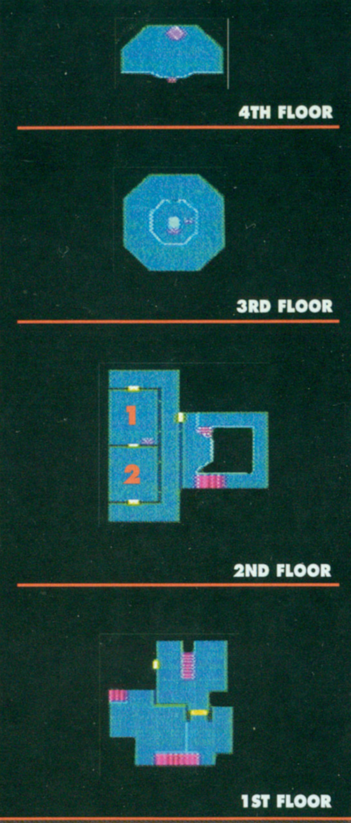
Volvé al antiguo tocadiscos y usá el Queen Ant Object para abrirlo nuevamente y sacarle el Music Plate ***(2F / 1)***.
Abrí el tocadiscos de la habitación de al lado ***(2F /2)*** con el King Ant Object y usá el Music Plate en él.
Subí por la escalerilla, agarrá el Silver Dragonfly Object ***(3F)***, sacale las alas y ponelo en el dibujo de la pared.
Trepá por la escalerilla y subite a la caja para alcanzar el Air Force Proof ***(4F)***.
Salí y observá los eventos.

AIRPORT

Colocá los tres proof en el Panel ***(1F / 2)***.
Agarrá la Control Lever dentro del avión
Encontrá la Airport Key ***(2F / 1)*** y colocá la Control Lever en el Control Panel ***(2F / 2)***.
Usá la Airport Key para abrir la persiana y entrar al save room ***(1F / 1)***.
Acomodá las cajas para que entren en el ascensor y usalo.
Disparale al Tyrant hasta que caiga boca abajo y pasá sobre él.
Volvé al avión con Steve (submarino mediante) y, después de los eventos, andá a la parte trasera, disparale al Tyrant para mantenerlo cerca de la compuerta y accioná la catapulta para empujarlo al vacío.



MAPAS DE LA RESIDENCIA PRIVADA





ANTARCTIC TRANSPORT TERMINAL

Encontrá la Mining Room Key ***(B2F / 5)*** y el Assault Rifle y poné el Detonator en el gabinete.
Abrí el Mining Room y examiná la Válvula ***(B2 / 2)*** para ver que es hexagonal.
Encendé el generador y restaurá la energía en el panel del cuarto de al lado ***(B2 / 3)***.
Salí y encontrá la Bar Code Sticker.
Encendé la cinta transportadora del cuarto grande para mover el paquete, ponele la etiqueta y accioná la palanca.
Agarrá la Gas Mask ***(B2F / 4)*** y andá al save room ***(B2F / 1)***.
Empujá la biblioteca y accioná el swicth en el armario para conocer a Alexander.
Agarrá la Plant Pot y examinala para obtener la Machine Room Key ***(B2F / 1)***.
Usá esta llave para entrar al cuarto donde está la Square Valve Handle ***(B1F / 2)***.
Salí y entrá por la puerta de la izquierda.
Poné la manija en el torno para convertirla en Octa Valve Handle y usala en la Válvula del Mining Room ***(B2F / 4)***.
Agarrá el Sniper Rifle y escapá.
Peleá con Alexander.





MAPAS DE LA TERMINAL DE TRANSPORTE

1ST BASEMENT
3
1
2

2ND BASEMENT
1
5
4
2
3

5TH BASEMENT
2
1

3RD BASEMENT

4TH BASEMENT
4
1
2
3

6TH BASEMENT
2
1

PARTE 2 • CHRIS REDFIELD

MILITARY TRAINING FACILITY

Hablá con Rodrigo.
Peleá con el gusano para recuperar el encendedor.
Presioná el botón oculto en el tanque ***(1F / 2)*** para descubrir el pasaje secreto y bajá.
En el save room abrí los cajones en el siguiente orden: rojo, verde, azul y marrón para obtener la Luger Replica.
Encontrá la Battery Pack, volvé al primer piso y usala en el elevador para poder llegar a la Chemical Storage Key ***(2F / 6)***.
Agarrá el Side-Pack ***(2F / 1)***.
Andá al B1F con el ascensor, bajá por las escaleras y agarrá la Shotgun ***(B3F)*** y la Door Knob ***(B1F)***.
Regulá el freezer a '128' para conseguir el Clement Z ***(B1F)***.
Salí del sótano reponiendo la escopeta en la pared y abrí la puerta que en el mapa titila en color verde.
Agarrá el Tank Object ***(2F / 7)***.
Llegá al primer piso con el ascensor y poné el Tank Object en la maqueta para conseguir la Turn Table Key ***(1F / 1)***.
Usalo en el elevador del cuarto donde encontraste la Door Knob ***(B1F)***.
Seguí el único camino posible dentro de las instalaciones hasta llegar a una escalerilla, bajá y activá el switch.
Encontrá el Clement A ***(B1F / 1)*** y usá el elevador que está en la entrada de las instalaciones.



AIRPORT

Presioná en el Nivelador de presión ***(2F / 1)*** los botones en siguiente orden: 3, 3, 5, 10, 3, 3 y 5.
Hacé bajar el puente para llegar hasta los tres proof
Cortá la electricidad con la computadora y agarralos.



MILITARY TRAINING FACILITY

Usá los proof en los huecos de la habitación donde encontraste la Turn Table Key ***(1F / 1)***, accioná la palanca y bajá por la escalerilla y luego por otra.
Matá al 'Albinoid' sin meterte en el agua y después recogé el Eagle Plate ***(B2F)***.
Combiná los dos clements y usá el resultado en el Eagle Plate para conseguir el Halberd.

Usá el Halberd en la puerta cerrada cerca de donde encontraste la batería **(B1F)** (para llegar colocá la escopeta para levantar el puente y cruzá el agua).

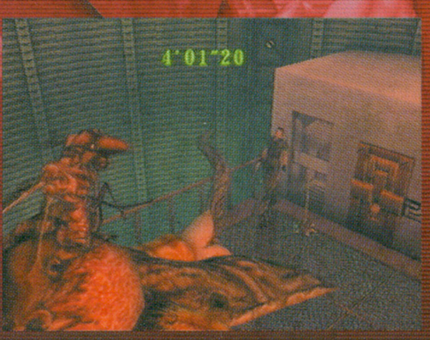


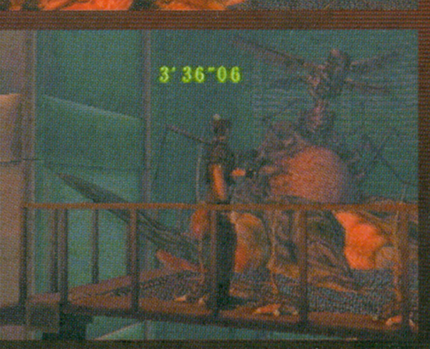


ANTARCTIC TRANSPORT TERMINAL

Disparale a los tentáculos, andá al save room y usá nuevamente el Halberd para conseguir el Paper Weight **(B2F / 1)**.
Andá a buscar la Octa Valve Handle a la Válvula **(B2F / 2)** donde la dejó Claire.
Recargá el matafuegos **(B1F / 3)** y bajando por el elevador apagá el fuego **(B2F / 5)**, agarrá la Magnum y usá el encendedor para detonar el explosivo que Claire puso en el gabinete (todo esto es opcional, si no tenés el matafuegos no lo podrás hacer nunca).
Bajá por el ascensor y llegá al save room del **B5F**.
Usa la Octa Valve Handle para activar el sistema electrico y accioná el switch.
Empujá la estatua hasta la baldosa rota **(B5F / 1)** si querés conseguir el mapa y encontrá la estatua del tigre al final del pasillo y sacale primero el ojo rojo, agarrá las municiones, reponele el ojo rojo y sacale el azul.
Agarrá el Socket y combinalo con la Octa Valve.
Bajá por el ascensor cercano y agarrá el Wing Object **(B6F / 1)**.
Para conseguir el Alfred's Jewel **(B6F / 2)** ingresá los símbolos en el siguiente orden: Doble A, Corona, Corazón y Pica, poné el Paper Weight en el cajoncito que se abrió, agarrá el anillo y examinalo.
En el cuarto donde rellenaste el matafuegos **(B1F / 3)**, usá la Square Valve Handle para drenar el agua y poder agarrar la Crane Key.
Usá esta llave para operar el gancho **(B1F / 1)**.
Agarrá el Alexander's Pierce y examinalo para obtener la Alexander's Jewel.
Agarrá los dos Wing Objects **(B5F / 2)**.
Agarrá el Combat Knife subiendo por las escaleras del cuarto de al lado y liberá a Claire detrás de las columnas de abajo.
Si Claire está envenenada, conseguile el Serum (está donde encontraste la Crane Key, **B1F / 3**) y dáselo.
Controlando a Claire dirigite al sector de las celdas y agarrá el Crystal Ball **(B4F / 3)** moviendo el cañón.
Hacé caer el bloque y usá rápidamente la bola de cristal debajo de él.







Repetí el movimiento para recoger la tarjeta y usala para acceder a la habitación de al lado.
Escapá del monstruoso Steve.
Reencontrate con Chris y peleá con Alexia.
Recogé su joya y usá las tres en el cuadro que está subiendo las escaleras.
Encontrá el cuarto Wing Object y buscá la Sterile Room Key ***(B4F / 4)***.
Usala para abrir la puerta cerrada en el hall y cortá la electricidad en el save room del ***B5F***. Sacale los dos ojos a la estatua del tigre.
Usalos en los tocadiscos ***(B4F / 1 y 2)*** para intercambiar el Music Plate y como lo hiciste en la residencia privada y subí por la escalerilla.
Agarrá el Dragonfly Object ***(B3F)*** y ponele las alas.
Volvé al sector de celdas ***(B4F / 3)*** y encontrá a Claire encerrada.
Examiná la Security File que te da para encontrar la Security Card.
Subí por las escaleras y usá el Golden Dragonfly para abrir la puerta, usá la tarjeta en el panel e ingresá el código (VERONICA).
Peleá con Alexia por segunda vez (una bala de Magnum alcanza).
Peleá con Alexia por última vez, disparándole con lo mejor que tengas hasta que se habilite el Linear Launcher y puedas destruirla.



MEJORAS Y CAMBIOS EN CODE: VERONICA X

La más grata diferencia es la inclusión de nuevas escenas en la versión 'X', y las que ocurren cuando:

1.- Claire regresa al palacio con el Piano Scroll
2.- Wesker ve a Chris por el monitor del aeropuerto
3.- Alexia y Wesker pelean luego de que Steve muere
4.- Ocurre el desenlace
5.- Comienza la música del final

Entre otros cambios menores, tenemos el corte de pelo y apariencia de Steve (antes era igualito a Di Caprio), y la posibilidad de jugar en tres niveles de dificultad distintos.

BATTLE GAME

Terminando el juego podés acceder a este modo, en el que eligiendo un personaje tendrás que recorrer 19 áreas provisto con municiones infinitas para sus respectivas armas y enfrentando a un enemigo final distinto, a saber:

- Claire Redfield versus Nosferatu (Alexander)
- Claire Redfield motoquera versus Tyrant
- Chris Redfield versus Alexia en segunda y tercera forma
- Steve Burnside versus Grave Digger
- Albert Wesker versus Alexia en primera forma

Al comenzar solamente podés elegir a Claire o Chris (o a Steve, si conseguiste las Luger en el juego). Para habilitar a la versión motoquera de Claire tenés que terminar el modo con el mejor puntaje jugando con Claire, y para habilitar a Albert tenés que mejorar el record con Chris.
También podés conseguir el Linear Launcher, alcanzando la categoría A con todos los protagonistas.

EVENTOS CAMBIABLES Y SECRETOS

Podés terminar el juego sin tener la necesidad de hacer ciertos 'trabajitos', como también algunos eventos cambian según tus acciones. Aquí va la lista completita, para que vos decidas qué hacer o qué no...

Acción 1 (opcional)
Llevarle la Hemostatic a Rodrigo. Si no se lo llevás con Chris, Rodrigo morirá antes y no podrás conseguir el Lockpick (Claire) ni el Lighter (Chris)

Acción 2 (opcional)
Conseguir la Luger Replica. Si no las obtenés en el juego, Steve Burnside aparecerá de movida jugando Battle Mode, sino tardará en habilitarse.

Acción 3 (opcional)
Matar al gusano subterráneo con Chris. Si no lo hacés Rodrigo morirá dentro de la horrible criatura y Chris nunca recuperará el encendedor de su hermana ni podrá hacer detonar el gabinete en la Antarctic Transport Terminal.

Acción 4 (opcional)
Agarrar los anteojos de Wesker (solo versión japonesa). Si los agarrás Wesker estará disponible en Battle Mode desde un principio.

Acción 5
Al resolver el puzzle de las pinturas en la residencia privada antes de pelear con alexia, al ver la pintura de ella, Claire dice... 'el retrato de una hermosa mujer', pero si lo resolvés después Claire dirá... 'el retrato de Alexia'.

Acción 6
Evitar que Claire resulte envenenada. Si sos lo suficientemente bueno como para evitar el veneno de Alexander, no tendrás que conseguirle el suero con Chris. De esto también depende la acción 7.

Acción 7
Conseguir la Alexander's Jewel antes o después de darle el suero a Claire. Si manejás el gancho para conseguir la joya después de darle el suero, Alexia aparecerá para amenazarte. Si lo hacés antes, no.

Acción 8
Depende el tiempo que tardes en salvar a Steve del cuarto de gas, él tendrá diferentes acciones y palabras para agradecerte. Salvarlo rápidamente influye en tu puntuación final.

Acción 9 (opcional)
Si no matás a ningún zombie cuando tomás control de Steve y sus ametralladoras, él dirá... 'Ni siquiera valen las balas que se necesitan para matarlos'.

Acción 10
Dependiendo de que Eagle Plate uses en la prisión con Chris (el del palacio o el de la Militar Facility), Rodrigo te dirá diferentes palabras.

Acción 11 (opcional)
Conseguir el Sniper Rifle de Alfred. Si lo encontrás habilitás el modo en primera persona.

CONSEJOS DEL QUE SABE • POR DIEGO "JERRY" VITORERO

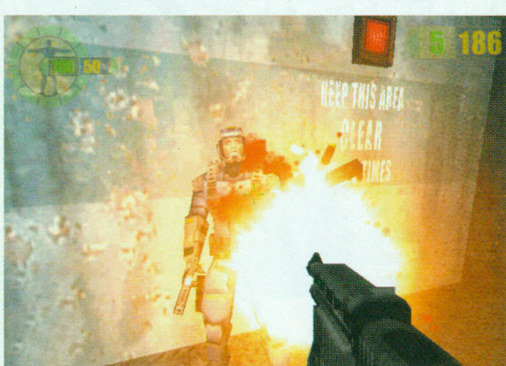
CORRER, APUNTAR, DISPARAR, SOBREVIVIR.

LAS MEJORES TECNICAS PARA JUGAR UN FIRST PERSON SHOOTER

En este último año, con la salida de varios FPS para Dreamcast, y luego para PS2, este violento género se está haciendo más popular dentro del mundo de las consolas. El objetivo de esta nota es dar consejos y técnicas de cómo jugar un FPS o TPS (los que se ven en tercera persona), pero la última palabra la tienen ustedes, los jugadores. Algunos tomarán al pie de la letra lo que diga en esta nota y, otros, tomarán algunas cosas como base y las modificarán a su gusto para lograr el objetivo final: vencer al enemigo.
A continuación, voy a enumerar una serie de técnicas muy útiles para aplicar; algunas, casualmente, funcionan mejor en unos juegos que en otros por la estructura de estos en sí mismos y su objetivo.

DONDE PONGO EL OJO, PONGO LA BALA

Este es uno de los temas cruciales a la hora de jugar un FPS. En un FPS, no saber apuntar es como no saber usar los puntos de magia en un RPG.
En la mayoría de los juegos, se puede cambiar la sensibilidad de los controles para apuntar y movernos. Sobre qué sensibilidad usar, hay una teoría: la mejor sensibilidad para usar en un juego es la que le quede más cómoda al jugador. Como hay una teoría, también existe la práctica, y ésta dice que es mejor usar baja sensibilidad para poder apuntar mejor y con mayor precisión. Claro que no podremos girar tan rápido como quisiéramos.
A la hora de apuntar, tenemos que saber si el juego soporta daño localizado; esto último es tan simple como su nombre lo indica. Si el juego lo soporta, no tendrá el mismo efecto disparar a las piernas de nuestro oponente que a su cabeza. Pongamos ejemplos claros. En juegos como *Red Faction* (PS2) o *Soldier of Fortune* (DC), es crucial saber en cuál zona del cuerpo disparar para infringir más daño a los enemigos. Esto nos servirá para gastar la menor cantidad de municiones posible, y para deshacernos lo más rápido de los contrarios; además, habrá menos posibilidades de que nos saquen energía. Tanto RF como SoF soportan daño localizado, y es mejor apuntar a la cabeza del contrario que a su cuerpo; un tirín y se terminó fiesta. Si vamos a disparar un cohete, lo mejor es hacerlo hacia el piso o a un punto cercano a donde nuestro enemigo esté parado; la onda expansiva hará el resto; nunca se debe disparar directo al enemigo ya que con toda seguridad se esquivará.





CONOCER LAS ARMAS

Generalmente, en todo FPS tenemos gran cantidad de armas para elegir. Otro de los elementos indispensables para obtener la victoria es conocer todas y cada una de las armas. Lo que tendremos que tener en cuenta para ello, será lo siguiente:

- Si el arma es de corto o largo alcance.
- De cuánta munición dispone tal o cuál arma antes de recargarla, si es necesario.
- Qué cantidad de daño puede hacer.
- Recordar en qué orden están en nuestro inventario a fin de cambiar de una a otra lo más rápido posible.
- Cuánta munición utiliza cada artefacto en particular.

Una vez que sepamos de memoria estos datos básicos, estaremos preparados para aplicar las técnicas necesarias para cada arma en particular.
En el "librito", dice que aquellas armas que tengan poder de expansión, como en el caso del lanzacohetes, no deben ser usadas en espacios chicos por el hecho de que pueden perjudicarnos a nosotros mismos. Para estos casos, lo mejor es usar alguna escopeta o alguna de baja repetición. Las metralletas son óptimas para usarse en espacios semi abiertos, al igual que los lanzacohetes y las granadas.
Para lugares muy abiertos, y los que no lo son tanto, cuando se requiera podremos hacer uso de los rifles con mira telescópica, mejor conocidos como Snipers; un tiro en la sabiola, y sanseacabó.
Hay juegos que disponen de un tiro primario y uno secundario para cada arma. *Red Faction* y *Unreal Tournament* (PS2, DC) son claros ejemplos de esto. Hay algunas que en su tiro primario pueden arrojar pequeñas ráfagas de municiones y con gran precisión, en cambio, para su modo secundario, pueden lanzar gran cantidad de municiones pero a costa que éstas se dispersen, haciendo menos daño que un impacto directo pero abarcando un área mayor. Con los lanzacohetes, por dar otro ejemplo, puede suceder que en el primario la munición salga en forma de misil, y para el secundario lo haga en forma de granada; siempre usando el mismo tipo de munición. También podemos tener el caso de que ambos disparos sean totalmente diferentes. Es necesario conocerlos bien y usarlos para aventajar al enemigo.

MAPAS

Esto que viene a continuación se aplica al estilo Deathmatch de juego, como podemos encontrar en *Heavy Metal: Geomatrix, Q3, UT* y *Outtrigger*.
El mapa, en una partida, es el escenario en donde se desarrolla la acción. Si no conocen este escenario, dénse por muertos. A lo que me refiero cuando digo que deben conocer un mapa, es a lo siguiente:

- Saber exactamente dónde están las armas, municiones, energía, armadura o power-ups y cuál es el camino más rápido para llegar a ellos.
- Conocer casi a la perfección la estructura del mapa, como así también sus diferentes accesos y atajos.
- Caminando para adelante es fácil recorrer un escenario. Si lo conocen de verdad, también tienen que saber recorrerlo de espaldas.



ENERGIA, ARMADURA Y POWER-UPS

Cuando peleamos, es mejor hacerlo con la mayor cantidad de energía y armadura posibles, y si tenemos la posibilidad de cargarnos de un power-up, mucho mejor. La base para ganar una partida Deathmatch es dominar el mapa. Esto se refiere a que no dejemos que nuestro enemigo se cargue de armadura o armas, ya que tenemos que tratar de tener dominada el área del mapa donde estos se encuentran; tarea nada fácil. Práctica, práctica.



CONSEJOS FINALES

En juegos como RF o SoF, es bueno recordar dónde dejamos energía sin utilizar para su posterior utilización en caso de que estemos malheridos. Hagan uso de los vehículos, si es que el juegos los tiene, además de ser



divertido, sirven como escudo. En estos juegos, también es bueno conocer el mapa a medida que lo recorremos, a fin de poder caminar para atrás (*Nota del Editor: Ojo con esto, muchachos: los machos nunca reculan*) si el combate de turno nos desfavorece.
Para los otros tipos de juegos, es muy recomendable saber el sonido que hace cualquier objeto o parte del mapa cuando lo tocamos o caminamos sobre éste; de esta forma sabremos en qué parte del escenario se encuentra nuestro contrario, o si está cerca y por dónde viene.
Traten, en lo posible, de estar lo más cerca de posible de una armadura o energía, así podrán curarse rápidamente si son dañados.
Piensen qué es lo que haría su enemigo y hacia dónde se puede dirigir, para así tomarlo por sorpresa o, si están en desventaja, no cruzarse con él.
Y como último consejo, algo que nunca, jamás en la vida deben olvidar: eviten quedarse quietos, cambien de actitud a cada instante; en un combate no hay segundas oportunidades para los perdedores.



¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?

datafull.com

Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos





El equipo de **NEXT LEVEL** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!



CONFIDENTIAL MISSION

SELECCIONAR MISIÓN
Completen el juego llegando al mejor final en cualquier nivel de dificultad.

OPCIÓN ANOTHER WORLD
Completen todos los niveles de entrenamiento en el modo Agent Academy.

NIVELES DE ENTRENAMIENTO ADICIONALES
Completen el modo Another World para habilitar veinte niveles nuevos en modo Agent Academy.

GOLD GUNS
Completen los 18 primeros niveles de entrenamiento en modo Agent Academy para usar esta arma en las misiones regulares.

SEGA LIGHTGUNS
Completen todos los niveles de entrenamiento en modo Agent Academy para usar esta arma en las misiones regulares.

DUCATI WORLD RACING

HABILITAR TODO EN MODO QUICK RACE
Entren **ITSALLOVER** como nombre.

HABILITAR EL MODO DUNNY
Entren **BADDRIVER**.

HABILITAR LA TODD 900 SUPERLITE EN MODO QUICK RACE
Entren **TODDMCARTOR** como nombre.

HABILITAR LA FOGARTY EN MODO QUICK RACE
Entren **THEDOGSNADS** como nombre

DINERO EXTRA
Entren **GREEDYGIT** como nombre.

OUTTRIGGER

EXTRAS
Completen con éxito los siguientes niveles en **MISSION MODE** para habilitar el correspondiente bonus:

Nivel	Dificultad	Extra
3	Advanzado	GLG40MM Pipe Bomb Launcher (Arma)
3	Intermedio	Nivel extra
4	Avanzado	Icon Bomb (Arma)
5	Avanzado	Proofer (Personaje jugable)
5	Intermedio	Scarpin (Personaje jugable)
7	Avanzado	Nivel extra
8	Avanzado	DICW (Arma)
8	Novato	Commander (Personaje jugable)
9	Avanzado	Nivel extra)
10	Avanzado	Enemy B.A.T. (Arma) y D.K. (personaje jugable)
11	Avanzado	PSG-1 (Arma)
11	Intermedio	Siba (Personaje jugable)
12	Avanzado	Nivel extra
12	Intermedio	Ump Machine Gun (Arma)
13	Avanzado	SPAS12 (Arma)
14	Avanzado	Nivel extra
14	Novato	Shinobi (Personaje jugable)
15	Avanzado	Guided Missile 2 (Arma) - Salamander y Dr. K (Personajes jugables)
15	Novato	Nivel Extra



WORMS WORLD PARTY

GANAR EL PARTIDO
Entren **WINNERS** como nombre de equipo

PSX



SPEC OPS COVERT ASSAULT

■ MODO DE TRUCOS

Ingresen **BANGBANG** como nombre. Pongan pausa y habiliten la opción Invulnerability.



QUAKE 3: REVOLUTION

■ SALTEAR NIVEL

Mientras están jugando, mantengan presionado **L1** + **R1** + **R2** + **Select** y presionen ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ■ y ▲.

■ EXTRAS

Completen el **Campaign Mode** en nivel de dificultad **I Can Win** para habilitar un nivel extra y dos personajes ocultos. Completen el nivel extra para habilitarlo junto con los dos personajes en modo multiplayer.

■ PAUSA EN MODO MULTIPLAYER

Aunque el juego no les permite detener el partido, simplemente presionen **Start** y luego seleccionen **Quit**. El juego se pondrá en pausa y podrán reanudarlo eligiendo **NO**.

Códigos para Game Shark

Código principal (Debe activarse)	ECBB8E64 1456E60A
Max. municiones de Machine Gun	4CFF0730 1456E404
Max. municiones de Shotgun	4CFF0734 1456E404
Max. municiones de Plasma Gun	4CFF0748 1456E404
Max. municiones de Chain Gun	4CFF075C 1456E404
Max. municiones de Grenade Launcher	4CFF0738 1456E404
Max. municiones de Rocket Launcher	4CFF073C 1456E404
Max. medallas de Frag	4C002DEC 1456089C
Max. medallas Impressive	4C002D1C 1456089C
Max. medallas Gauntlet	4C002C4C 1456089C
Max. medallas Excellent	4C002C7C 1456089C
Max. medallas Accuracy	4C002CAC 1456089C
Max. medallas Perfect	4C002CDC 1456089C
Max. tiempo de Flag	4C00ACCA 14561DA6
999 Frags	4CFF0468 1456E404
Invulnerabilidad	4CFF048C 1456E7A5
Armadura extra	0CFF0438 1456E7A5
	4CFF0438 1456E7DD
	0CE15EBC 1456E7A5
	4CE15EBC 1456E7DD

PS2

ONI

■ SALTEAR NIVEL

Mientras estén jugando presionen **Select** y pongan el cursor sobre **HELP**. Luego presionen **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **L3**, **R3**, **L2**, **L1**.

■ INVENCIBLE

Mientras estén jugando presionen **Select** y pongan el cursor sobre **Help**. Luego presionen **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **R3**, **L3**, **R3**, ●.

■ MUNICIÓN INFINITA

Mientras estén jugando presionen **Select** y pongan el cursor sobre **Help**. Luego presionen **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **L2**(x2), **L1** y **L3**.



■ PHASE CLOAK INFINITO

Mientras estén jugando presionen **Select** y pongan el cursor sobre **Help**. Luego presionen **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **L1**, **R3**, **L2** y **L3**.

■ MUERTES INSTANTÁNEAS

Mientras estén jugando presionen **Select** y pongan el cursor sobre **Help**. Luego presionen **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **L3**, **R3**, ● y ■ para que Konoko mate a sus enemigos de un solo golpe.

■ SELECCIÓN DE PERSONAJE

Mientras estén jugando presionen **Select** y pongan el cursor sobre **Help**. Luego presionen **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **L2**(x4). Sigan presionando **L2** para elegir entre los personajes disponibles en el nivel. Cada uno tiene sus movimientos especiales diferentes a los de Konoko.

Nota: En todos los trucos, si entran el código correctamente oirán un sonido, y si lo entran nuevamente desactivarán ese código.



PSX BLAST LACROSSE

■ RECUPERAR A UN LESIONADO

Cuando un jugador es lastimado, sustitúyanlo y continúen el juego. Después, pongan pausa y vuelvan a la opción de sustitución. El jugador lastimado estará completamente recuperado.

Códigos para Game Shark

Turbo infinito para el equipo local	800C2C14 00FF
Equipo local sin turbo	800C2C14 0000
Cero tantos para el equipo local	80094FC0 0000
99 tantos para el equipo local	80094FC0 0063
Modificar el marcador del equipo local	80094FC0 00??
Turbo infinito para el equipo visitante	800C2C18 00FF
Equipo visitante sin turbo	800C2C18 0000
Cero tantos para el equipo visitante	80095060 0000
99 tantos para el equipo visitante	80095060 0063
Modificar el marcador del equipo visitante	80095060 00??

PSX ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



■ SAVES INFINITOS

Recojan un **CHARM OF SAVING** en cualquier cuarto y graben el juego después. Otro de ellos se encontrará en el mismo lugar cuando carguen el save y de esta manera podrán grabar cuantas veces quieran sin gastar ninguno.

N64 TONY HAWK'S PRO SKATER 2

■ DINERO INFINITO

Pongan pausa durante el juego, mantengan presionado el botón **L** y luego presionen C-izquierdo(x2), ↑, C-derecho, C-superior, ↓.

■ MEDIDOR DE ESPECIAL SIEMPRE LLENO

Pongan pausa durante el juego, mantengan presionado el botón **L** y luego presionen C-izquierdo, C-inferior, C-superior, →, C-derecho, →.

■ BALANCE PERFECTO:

Pongan pausa durante el juego, mantengan presionado el botón **L** y luego presionen C-inferior, →, ↓, C-izquierdo, C-inferior, C-superior, C-derecho, C-izquierdo.

■ MULTIPLICAR LOS PUNTOS POR DIEZ:

Pongan pausa durante el juego, mantengan presionado el botón **L** y luego presionen C-inferior(x4), C-izquierdo, C-derecho, →.

■ MODO SIMULACIÓN

Pongan pausa durante el juego, mantengan presionado el botón **L** y luego presionen ←, C-derecho, →, ←, ↓, C-inferior, ↑(x2).

Nota: En todos los casos si ingresan el código correctamente, la pantalla de pausa se sacudirá.



■ JUGAR COMO EL HOMBRE ARAÑA

Completen con éxito el juego cumpliendo todos los objetivos en el Career Mode con un patinador creado.

■ JUGAR COMO MCSQUEEB (EL TONY HAWK DE LOS AÑOS 80)

Completen con éxito el juego cumpliendo todos los objetivos en el Career Mode con Tony Hawk.



BATTLE HUNTER

PERSONAJES SECRETOS

Creen un personaje y pónganle de nombre **SHUICHI** o **VIKEIF** para habilitarlos. Ambos son muy útiles en juegos multiplayer, pero al no poder mejorar sus cualidades no conviene usarlos en el Store Mode.



HYDRO THUNDER

MODO DE TRUCOS

Paren el cursor sobre la opción Memory Card y presionen **R1**, **R2**, ●, **R2** y **R1**. Si entraron el código correctamente oirán un sonido.



CITY CRISIS

HELICÓPTEROS EXTRA

Completen todas las misiones de rescate para habilitar los helicópteros Bat y Pork para usar en cualquier modo del juego.

MODO TIME ATTACK Y MISIÓN EXTRA

Completen todas las misiones de caza para habilitar dicho modo y la Final Mission en Mission Mode.

DISASTER MODE

Consigan una **S** como categoría en la misión extra.

CHASE CAR MODE

Consigan una **S** como categoría en la Bus Chase y al menos una **A** en todas las misiones de rescate.



MARIO KART SUPER CIRCUIT

CIRCUITO SPECIAL CUP

Ganen la copa de oro en todas las carreras.

PISTAS SUPER MARIO KART

Ganen consiguiendo un ranking **A** o superior en cada copa del modo GP. Después presionen **L** o **R** en la pantalla de selección de copa para acceder a ellas.

BORRAR LAS PARTIDAS SALVADAS

Aprieten **L**, **R**, **B** y **Start** cuando encienden la consola.

GBA

SUPER STREET FIGHTER 2X REVIVAL

MOVIMIENTOS ESPECIALES FÁCILES

Mientras pelean en Single Player, presionen ↑(x2), ↓(x2), ←, →, ←, →, **B**, **A**. Si entraron correctamente el código oirán un sonido. Presionen **Select** para activarlo o desactivarlo.

JUGAR COMO ASUMA/GOUKI

Acumulen **5000** puntos.



JUGAR COMO SHIN ASUMA/GOUKI

Acumulen **9999** puntos.

MODOS SECRETOS

Jueguen el modo Single Player para habilitar modos secretos como Survival o Time Attack.

RESETEAR LA PARTIDA

Presionen **Select** + **Start** para reiniciar.

DC

FIRE PRO WRESTLING D

TODOS LOS PELEADORES

En el menú principal, presionen **L** + **R** + **Y** para habilitar todos los peleadores y tener 300 puntos para el modo **Create-a-Wrestler**. Si entran el código correctamente oirán un sonido.

PELEADORES ADICIONALES

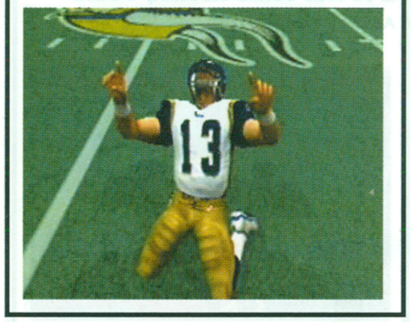
Ganen el campeonato de cada federación para habilitar peleadores ocultos.



MADDEN NFL 2002

■ PUNTOS INFINITOS PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Creen un personaje, entonces vayan a la opción **Edit Player** en la pantalla del Roster. Ahí presionen ↑, ↓ para elegir al jugador que quieren editar. Entonces presionen → para obtener la categoría de velocidad. Presionen ✖, y vuelvan a apretarla de nuevo.



PS2

LE MANS 24 HOURS

■ TODAS LAS PISTAS

Pongan **SPEEDY** como nombre en el modo campeonato y vuelvan al menú principal.

■ TODOS LOS AUTOS

Pongan **ACO** como nombre en el modo campeonato y vuelvan al menú principal.

■ TODAS LAS PISTAS

Pongan **NUMBAT** como nombre en el modo campeonato y vuelvan al menú principal.

■ TODAS LAS PISTAS

Pongan **WOMBAT** como nombre en el modo campeonato y vuelvan al menú principal.



PS2

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Códigos para Game Shark

Código principal (Debe activarse)	EC8533D0 1445D97C
Energía infinita	4CD6A924 1456E745
Items o municiones infinitas- Claire slot 1	3CD6B4A0 1456E70B
Items o municiones infinitas- Claire slot 2	3CD6B4A4 1456E70B
Items o municiones infinitas- Claire slot 3	3CD6B4A8 1456E70B
Items o municiones infinitas- Claire slot 4	3CD6B4AC 1456E70B
Items o municiones infinitas- Claire slot 5	3CD6B4B0 1456E70B
Items o municiones infinitas- Claire slot 6	3CD6B4B4 1456E70B
Items o municiones infinitas- Claire slot 7	3CD6B4B8 1456E70B
Items o municiones infinitas- Claire slot 8	3CD6B4BC 1456E70B
Tener siempre la Custom Handgun en los cofres	1CD6B7AC 144CE70B
Tener siempre la Shotgun en los cofres	1CD6B7A4 145AE70B
Tener siempre la Submachine Gun en los cofres	1CD6B7CC 1434E70B
Tener siempre la Magnum en los cofres	1CD6B7C4 1436E70B
Tener siempre la Assault Rifle en los cofres	1CD6B79C 1454E70B
Tener siempre la Grenade Launcher en los cofres	1CD6B7A8 1458E70B
Tener siempre el Sniper Rifle en los cofres	1CD6B7A0 1453E70B
Tener siempre el Rocket Launcher en los cofres	1CD6B798 1455E70B
Tener siempre el Linear Launcher en los cofres	1CD6B7B0 144BE70B





GBA PAC-MAN COLLECTION

PASSWORDS PARA EL MODO PAC ATTACK

Nivel	Password	Nivel	Password
1	STR	51	TMF
2	HNM	52	QNS
3	KST	53	GWR
4	TRT	54	PLT
5	MYX	55	KRW
6	KHL	56	HRC
7	RTS	57	RPN
8	SKB	58	CNT
9	HNT	59	BTT
10	SRY	60	TMP
11	YSK	61	MNS
12	RCF	62	SWD
13	HSM	63	LDM
14	PWW	64	YST
15	MTN	65	QTM
16	TKY	66	BRP
17	RGH	67	MRS
18	TNS	68	PPS
19	YKM	69	SWT
20	MWS	70	WTM
21	KTY	71	FST
22	TYK	72	SLW
23	SMM	73	XWF
24	NFL	74	RGJ
25	SRT	75	SNC
26	KKT	76	BKP
27	MDD	77	CRN
28	CWD	78	XNT
29	DRC	79	RNT
30	WHT	80	BSK
31	FLT	81	JWK
32	SKM	82	GSN
33	QTN	83	MMT
34	SMN	84	DNK
35	TGR	85	HPN
36	WKR	86	DCR
37	YYP	87	BNS
38	SLS	88	SDC
39	THD	89	MRH
40	RMN	90	BTF
41	CNK	91	NSM
42	FRB	92	QYZ
43	MLR	93	KTT
44	FRP	94	FGS
45	SDB	95	RRC
46	BQJ	96	YLW
47	VSM	97	PNN
48	RDY	98	SPR
49	XPL	99	CHB
50	WLC	100	LST

PS2 REISELIED: EPHEMERAL FANTASIA

SALTEAR LAS SECUENCIAS ENTRE MISIONES

Mantengan apretado el ▲.

VARIACIONES DE JUEGO

HIDE - Presionen **rojo**, **azul**, **verde**, **azul**, **rojo**, **verde** en la pantalla donde se seleccionan canciones para hacer que las barras desaparezcan al pasar la mitad de la pantalla.

FF - Presionen **rojo**, **verde**, **azul**, **pick**(x2) en la pantalla donde se seleccionan canciones para que las barras se aceleren.

RANDOM - Presionen **azul**, **verde**(x2), **rojo**, **verde** y **pick** en la pantalla donde se seleccionan canciones para que algunas notas sean aleatorias.

SUD - Presionen **verde**, **rojo**, **azul**, **verde**, **azul**, **rojo** y **pick** en la pantalla de selección de modo para que las notas aparezcan cerca de la línea de ejecución.

LITTLE - Presionen **rojo**(x3), **verde**(x2), **azul**(x3) y **pick** en la pantalla de selección de modo para limitar los acordes a dos.



GBA ARMY MEN ADVANCE

SELECCIONAR NIVEL

Ingresen el password respectivo para cada nivel y personaje.

Nivel	Sarge	Vicki
2	HJRDCHMC	GGRSGHMB
3	GGRSGJMC	FSRSMJMB
4	FSRSMKMC	DQRNBKMB
5	DQRNBBMC	CSRJGBMB
6	CSRJGCMC	BQRDMCPB
7	BQRDMDPC	TJRDQDPB
8	TJRDQFPC	SGRSCFPB
9	SGRSCQPC	RJRNLQPB
10	RJRNLRPC	QGRNRRPB
11	QGRNRSPC	PSRJCSPB
12	PSRJCTPC	NQRDGTPB

READERS CORNER

CORREO DE LECTORES

¡Hola a todos! Aquí Durgan, inaugurando el correo de lectores nada menos que con algunas de las cartas de los principales ganadores del concurso **Final Fantasy: The Spirits Within.** *Por razones de espacio no podemos poner todo el correo que nos llegó, pero éstas valen la pena leer.*

Fantasy tiene peinado Aki

Hola. Me llamo Andrea y me considero una verdadera fanática de Final Fantasy. Creo merecer el premio porque: 1) Adoro a Final Fantasy desde FF8. 2) Estoy luchando terriblemtente para conseguir los anteriores FF (sobre todo el 7). 3) Me compré todas las revistas que tenían la cara de Aki en la portada. 4) Me gusta tanto la serie que hasta tengo 2 sitios en Internet dedicados a ella (aunque están medio incompletos para mi gusto, pero cada vez que puedo les agrego cosas). 5) Amo a Squall, y si tuviera la plata me compraría todos los muñecos, cartas, pósters, llaveros y demás accesorios que salieron. Y si veo algo de Final Fantasy que no me puedo comprar, me muero. 6) Tan fanática soy que un chico amigo mío me apodó "Fantasy". 7) Tengo mi computadora llena de archivos de video, MIDIs, imágenes, protectores de pantalla, etc... de Final Fantasy. 8) Más de una vez intenté tener el mismo peinado de Rinoa y Garnet, pero tengo que aceptarlo, nunca lo conseguiré. Aunque lo que sí pude lograr es tener el mismo peinado de Aki (que uso actualmente). 9) Vi la pelicula The Spirits Within y me encantó. Ahora estoy luchando para volverla a ver (nadie quiere acompañarme al cine, porque a ninguno de mis amigos les gustó el final). 10) Y la razón más importante de todas: porque tengo a Final Fantasy metido en el alma y no puedo vivir sin él.
Y si no me creen que hasta tengo 2 sitios en Internet, mírense esto: *http://fantasyworldnet.tripod.com* y *www.pobladores.com/territorios/juegos/Fantasy_World*

Andrea Soledad Arroyo

Seifer discrimina

¡Buenassss gente! ¿Cómo están? ¡¡Espero que bien!! Bueno, me presento. Nombre: Pablo Fernández Retik. Mis amigos me suelen llamar Seifer. A ver, a ver... ¿Por qué razón debo ser el elegido por ustedes de entre todos los fanáticos de la saga de Final Fantasy? Bueno... no voy a contarles, como seguramente vienen escuchando hasta el momento que "yo soy el súper fanático y nadie es tan bueno como yo" y todo eso. Porque estoy seguro de que hay mucha gente mejor que yo. Así que para justificar mi posición como fanático, les voy a contar un par de anécdotas.
Episodio Fantabaires: Como sabrán, a este evento (es una convención para fans de Anime, Manga, Video-Juegos, Animación, Cómics y Ciencia Ficción) se puede concurrir disfrazado. Por lo cual yo opté por la opción de disfrazarme de Seifer. Me teñí el pelo e hice el disfraz en una semana, eso justifica que me Hyperion sea una lágrima, pero igualmente el disfraz está bueno ^_^. En un archivo adjunto les paso una foto de mí disfrazado de Seifer junto a una amiga disfrazada de Rinoa.
Episodio Final Fantasy: The Spirits Within, Avant-Premiere: Gracias a mis fuentes de contacto, averigué la ubicación y el horario de la avant-premiere de la película. Esto fue el lunes anterior al estreno, a las 22:00 hs. en el Village Recoleta. Fuimos con un amigo y sin garantía de poder entrar. Y nos encontramos con MUY POCOS fanáticos (habrá sido porque la noticia no se dio mucho a conocer), muchas viejas y muchos negros. Dando vueltas y vueltas, y más aún y usando mi recurso de la 'diplomacia' y la carita de pobrecito, logramos entrar al evento a los 20 minutos de empezada la función. ¡¡Pero igual estuvimos en el avant-premiere!! Ahh, también tengo una pequeña figura de Seifer que compré en Camelot. Estoy seguro de que casi nadie la tiene, ya que es muy rara, y cuando la vi estaba tirada entre todo el merchandising del ShowRoom del local. ¡Lo reconocí porque se le veía la Hyperion!
Espero que haya sido suficiente para convencerlos, tampoco quiero aburrirlos. Los dejo. ¡Sigan con el buen trabajo!

«T#£ §¤®Çë®?§§'s kñ¡G#7»≈°°◊©
(mi pequeña firma)



Nico dibuja

Hola, me llamo Nicolás Salgueiro, Nico para todos. Es la primera vez que envío una carta o e-mail, eso ya demuestra un afán por FF; también tengo todos los FF para Play y FF7 y FF8 originales (estoy en contra de la piratería, pero soy débil). Lo llevo en el alma, en el espíritu, mi vida actual se basa en FF, todos me conocen por eso, tengo más de 37 historietas hechas por mí de FF (si gano la remera les mando alguna... toda una coima) les rompí la q' te jedi a mis amigos 5 años y bla bla bla... No tengo nada material de FF más que sus juegos. Los adoraría si gano.

Nicolás Salgueiro

30 años en Gaia

Señores de Next Level: Con escasa suerte he escrito, como fiel lector, para participar en todos los concursos que han salido en la revista desde que tengo memoria. No deseo hacerme publicidad, ni mucho menos, pero cuando leí el concurso de este mes, pensé: llegó mi oportunidad, ¡al fin un concurso hecho a mi medida! Descubrí el mundo de Final Fantasy tras adquirir mi primera PlayStation allá por julio de 1998. Enseguida me hice con FFVII y Tactics, y corrí a buscar FFVIII ni bien salió al mercado. Y ni hablemos de la última joyita que recibimos los fanáticos de la Play con FF Chronicles. En una ocasión, me grabé un videocasete con las escenas animadas de FFVIII; Squall, Rinoa, la noche del baile ... Mi esposa me llama treinta veces todas las noches para que vaya a dormir: que largue el pad y abandone mis aventuras épicas. Poniendo en riesgo la economía familiar peso sobre peso, compré una Play 2 para seguir disfrutando de las aventuras de Zidane en FFIX, mientras muero por jugar YA a FFX. En estos últimos tres años prácticamente me la pasé en Gaia y en otros extraños lares. Me la pasé coleccionando trailers de FF: The Spirits Within hasta que fui a ver a Aki al cine, la semana del estreno. Yo digo, ¿no me merezco un postercito aunque sea? Y si juzgan que hay alguien que lo merezca más que yo, ¡quiero conocerlo!

Andrés Rodríguez

Fuerza para estudiar

Yo soy fanático de Final Fantasy porque me encantó la creatividad de la gente que trabaja en SquareSoft. Me generó entusiasmo saber que hay gente que con su creatividad puede sacar de la quiebra a una empresa como sucedió en este caso, este hecho me da fuerza para estudiar y pensar que en mi futuro también yo puedo ser exitoso, entonces me metí mucho en el juego aprendiendo todos los detalles.

Guillermo Accialini

Opina Puerto Madryn

Hola, me llamo Cristian Bruno, tengo 17 años y soy del Chubut, Puerto Madryn. Respecto a la NLX, me parece que hicieron un muy buen trabajo, más que bueno, excelente... ya que nos brindan a los lectores la posibilidad de informarnos de lo que sucede en el mundo de los videojuegos, con adelantos de los lanzamientos, con esas notas que hacen de los juegos y que al mismo tiempo deben disfrutar tanto, en fin... toda la info. Lástima que haya aumentado la NL, pero bueno, nunca se puede tener todo. Además hacen tan buenos informes que creo que vale la pena gastarse esos $5,90. Con el tema de NLX, me parece que es la revista más perfecta que se podía sacar en la Argentina y no se puede pedir más. En conclusión, sigan así, con esa buena onda que tienen y... denle juegos buenos al pobre de Santiago Videla, ¡porque le dan cada mamarracho! Bueno, me despido y hasta la próxima.
P/D: Esta opinión no es solo mía, sino también de la mayoría que vive en esta hermosa ciudad.
P/D2: Por favor, ayuden a Nivel X, porque cada vez están peor, ya no saben qué inventar y en esa sección de trucos repiten los mismos de todas las semanas, pobrecitos...
P/D3: Aguante Natalia que es lo mejor del programa, es un bomboncito ¿o no? ¿Que opinan ustedes? Seguramente igual que yo.

Cristian Bruno

¡Hasta aquí llegamos! Gracias por los elogios. Respecto a la misiva de Cristian, les cuento que NL bajó otra vez de precio y sale $4,90 como siempre, ¡y es un número espectacular! Y lo de Natalia, sí, es un bomboncito, un caramelito, y todos siempre andamos suspirando por ella. :P

CÓMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL EXTRA

Para escribirnos, háganlo a
NEXT LEVEL EXTRA
Laprida 1898, piso 11 "G" (1425)
Capital Federal
o envíennos un e-mail a
nlx@editorialpowerplay.com
¡y no se olviden de firmar! :)

ENTERATE DE TODO ACERCA DE LOS ULTIMOS ESTRENOS



NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



04- MediEvil II
Soluciones: Final Fantasy VII • Guía: Pokemon Stadium Trucos: NASCAR Rumble - NBA Shootout 2000

05- The Legend of Dragoon
Soluciones: Wild Arms 2 - Legend of Mana - Resident Evil • Póster Doble: Space Channel 5

06- Mortal Kombat Special Forces
Soluciones: Wild Arms 2 (2da. parte) - Dracula Resurrection - The Legend of Dragoon (2da. parte)

07- Chrono Cross
Soluciones: Wild Arms Second Ignition - Cover Ops Nuclear Dawn • Guía: Front Mission 3

08- CAPCOM vs SNK
Soluciones: Chrono Cross (2da. parte) - Parasite Eve 2 • Trucos

09- Tomb Raider Chronicles
Soluciones: Dino Crisis 2 - Countdown Vampires • Guía: Los 9 finales de Chrono Cross • Póster

10- Final Fantasy IX
Soluciones: The Road to El Dorado • The World is not Enough • Trucos: El ABC de la Dreamcast (1)

11- Shenmue
Soluciones: Final Fantasy IX (2da. parte) - Evil Dead: Hail to the King • Trucos: El ABC de la Dreamcast (2)

12- Fear Effect 2: Retro Helix
Soluciones: Skies of Arcadia - Final Fantasy IX (Ultima parte) • Trucos: Conquer's Bad Fur Day - Digimon W.

13- Digimon World 2
Soluciones: Skies of Arcadia (2da. parte) • Guías: Driver 2 - Phantasy Star Online • Trucos: ¡bocha!

14- Tomb Raider: ¡The Movie!
Soluciones: Alone in the Dark T.N.N. • Digimon World (2da Parte) - ¡y los mejores trucos!

15- Atlantis: The Lost Empire
Soluciones: Final Fantasy Chronicles: Final Fantasy IV World Scariest Police Chase y todos los trucos

16- Final Fantasy: The Spirits Within
Soluciones: Final Fantasy Chronicles:Chrono Trigger Gran Turismo 3 ¡y un montón de trucos!

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level Extra**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados.

Por e-mail, a la siguiente dirección:
ventasnle@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA.

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Recargos para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 + ($2,90 x revista)
Hasta 8 ejemplares	$6 + ($2,90 x revista)
Hasta 12 ejemplares	$8 + ($2,90 x revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS



PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY ■ NINTENDO 64
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA ... CION
NUMERO 32
HEAVY METAL
GEOMATRIX
MUJERES SOSPECHOSAS AL RITMO DE MEGADETH!
GRAN TURISMO 3
UN REVIEW A FONDO DEL SIMULADOR DE AUTOS QUE ESTABAS ESPERANDO!
FINAL FANTASY
TE MOSTRAMOS Y CONTAMOS TODO ACERCA DE LA PELICULA!
Y COMO SIEMPRE, LOS MEJORES REVIEWS Y PREVIEW
TECHNOMAGE
FIFA 2002
OUTTRIGGER
Y UNA ENTREVISTA EXCLUSIVA AL PRODUCTOR DE DEAD TO RI
SIEMPRE LO ULTIMO
EN VIDEOJUEGOS